ISSN 1516-6260

Seja criativo e leve um PS2. A melhor frase e o desenho mais divertido ganham

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

Nº 86 • Ano 8 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Março 2006

PlayStation

Dicas & Truques para

www.gameblog.com.br

1243 DICAS & TRUQUES

Detonados

PS2 **Onimusha 4**
- Soluções para todos os enigmas
- Manhas para eliminar os chefes

GTA: Liberty Stories PSP
- Localização dos stunts, pacotes e rampages
- Missões extras, corridas, e até trabalhos honestos

PS2 **Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus**
Roteiro completo com menus traduzidos

PREVIEWS

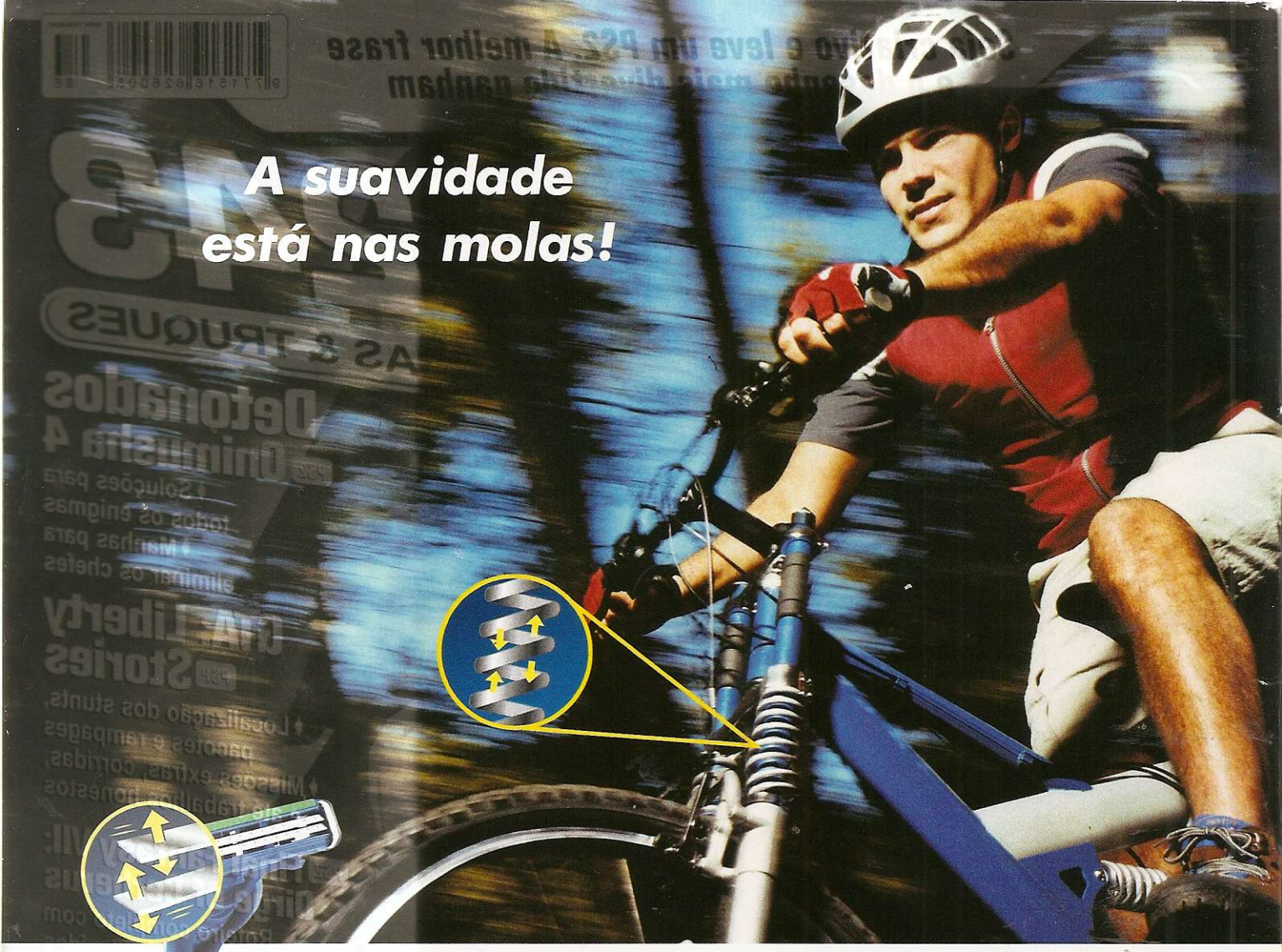
- Vision GT PS3
- X-Men 3 PS2
- Def Jam Fight for NY: The Takeover PSP
- Mortal Kombat: Deception Unchained PSP

Lego Star Wars 2

A força vai voltar ao PS2 cheia de novidades. Aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos

PÔSTER DUPLO WINNING ELEVEN 9

- Frente: Pôster e Tabela da Copa
- Verso: Tudo para jogar o melhor futebol online



Gillette® Prestobarba Excel.

No mountain bike, as molas amortecem os obstáculos e suavizam o caminho. Agora, as molas suavizarão o seu barbear. Prestobarba Excel é o primeiro descartável com molas que ajustam as lâminas ao contorno do seu rosto. Para um barbear mais rente, mais suave e com menos irritação. Prestobarba Excel possui uma cabeça muito mais fácil de limpar. A suavidade está nas molas. Prestobarba Excel. O melhor Prestobarba criado pela Gillette.

Gillette®

a sua melhor imagem.

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA

© 2005 The Gillette Company

Para um barbear mais rente e confortável, use espuma de barbear Foamy.

PlayStation
Março/2006

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Redatores: Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Felipe Azevedo, Julio Wecchi, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Caio Martinelli e Erick Melo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Gerson Tung, Izabel Donaire, José Júnior, Makotron e Vanessa Marques.

Euroimagem: Valerio Romahn

Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abilio P. Cunha
Propaganda: Letícia Nunes
Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier e Flavia Pinheiro
Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinicius Christe,Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Trafego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122 (marcos.roberto@europanet.com.br)
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Publicidade – Outras Praças
Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 – MC Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz

Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas (0xx11) 3038- 5104 – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro

Atendimento ao Leitor e Assinaturas:
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667 Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas, Elisangela Harumi, Fernanda Fernandez, Julia Ianez; Juliana Ribeiro, Paula Hanne e Tamar Biffi
Administração: Cecilia Tomazelli (Gerente); Carlos Eli, Felipe Fonseca, Gustavo Castilho, João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mario, Renata Kurosaki e Vivian Regina

Dicas & Truques para PlayStation® é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
Números anteriores - No jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C.,121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900,
Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538
Pela Internet www.europanet.com.br
E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. Rua Teodoro da Silva,907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
Impressão: Prol Editora Gráfica

ANER Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

®PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

BATE-BOLA JEDI

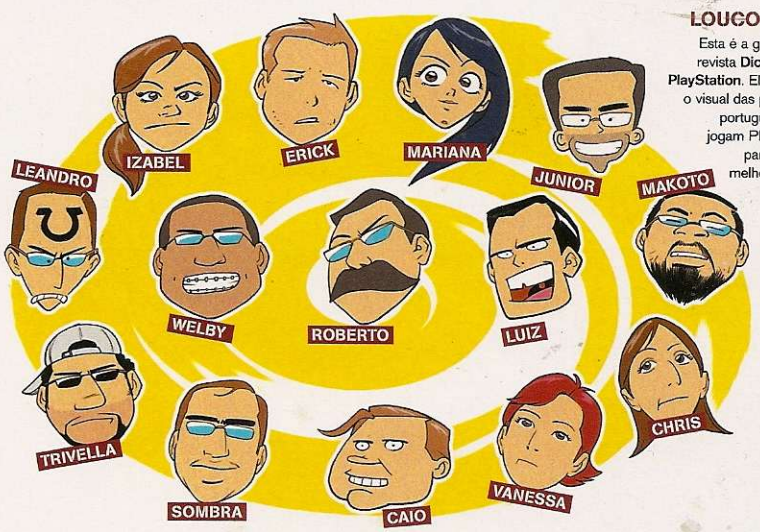
Antes de começar, quero deixar algo bem claro. Eu não sou Roberto Araújo. Calma, isso não é um golpe de estado do Makotron, aquele japa malucão que detesta trashgames e que já foi até capa de uma edição especial (lembra do Almanacão nº 7?). Quem tomou o poder desta vez fui eu. Eu! Leandro Calçada, o cara da máscara de Darth Vader. Dominei o lado negro da Força e me tornei Darth Mho, o homem com o ômega ao contrário na testa (viu o desenho?), o Lorde Sith da Tecnologia. Quanto ao Roberto, bem... Caso você não saiba, seu nome verdadeiro era Darth Bigodus, o Lorde Sith do Bigode, e ele era um mestre do lado negro da Força, mas chegou a vez do discípulo, Darth Mho, tomar o poder. E o poder é meu!

Claro que eu estou empolgado com o *LEGO Star Wars II*, o jogo da capa deste mês. Eu sei que naves de blocos de montar e personagens de brinquedo não impõem muita moral e eu, como Lorde Sith, deveria ficar furioso com isso, mas o fato é que o primeiro game foi muito engraçado e o segundo promete ser ainda melhor. E antes que você pergunte, eu sei que no final da história aqueles Jedis metidos a bonzinhos acabam explodindo duas Estrelas da Morte (duas!) e dando um fim no coitado do Darth Sidious, mas não é qualquer jogo que consegue mostrar a melhor fase de Darth Vader (ele é o cara) e ser engraçado ao mesmo tempo.

Ok, você detesta *Star Wars*. Ninguém é perfeito. Aqui na redação também tem gente assim. O Trivella, por exemplo, sumiu com o nosso PSP e falou que só voltaria quando detonasse 100% do *GTA: Liberty City Stories*. E quando eu digo 100%, é 100% mesmo. O cara ficou exilado em Dagobah (olha *Star Wars* de novo) por quase um mês, mas quando voltou tinha um roteiro para todas as missões, rampages, packages... Enfim, se Toni Cipriani arrotar, você saberá.

Er, *GTA* também não é a sua praia? Qual é a sua? Não gosta de *Star Wars*, não gosta de *GTA*... Vai dizer que você também não curte *Winning Eleven*? Ah, esse você curte, não? Já viu o pôster? Claro que viu, a revista já está aberta. Nem preciso falar. De um lado uma imagem animal do futebol que 11 em cada 10 jogadores de PS2 adoram, mais uma tabela da Copa, do outro lado, tudo para você jogar online contra patos do mundo inteiro. Sim, patos, porque quando se trata de futebol, brasileiro não perde. Ah, você perdeu? Para um argentino? É, meu caro Padawan, é bom que a Força esteja com você nos próximos duelos. Você está precisando...

Leandro Calçada
leandro.calcada@europanet.com.br



LOUCOS POR PLAY
Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam Play 2, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

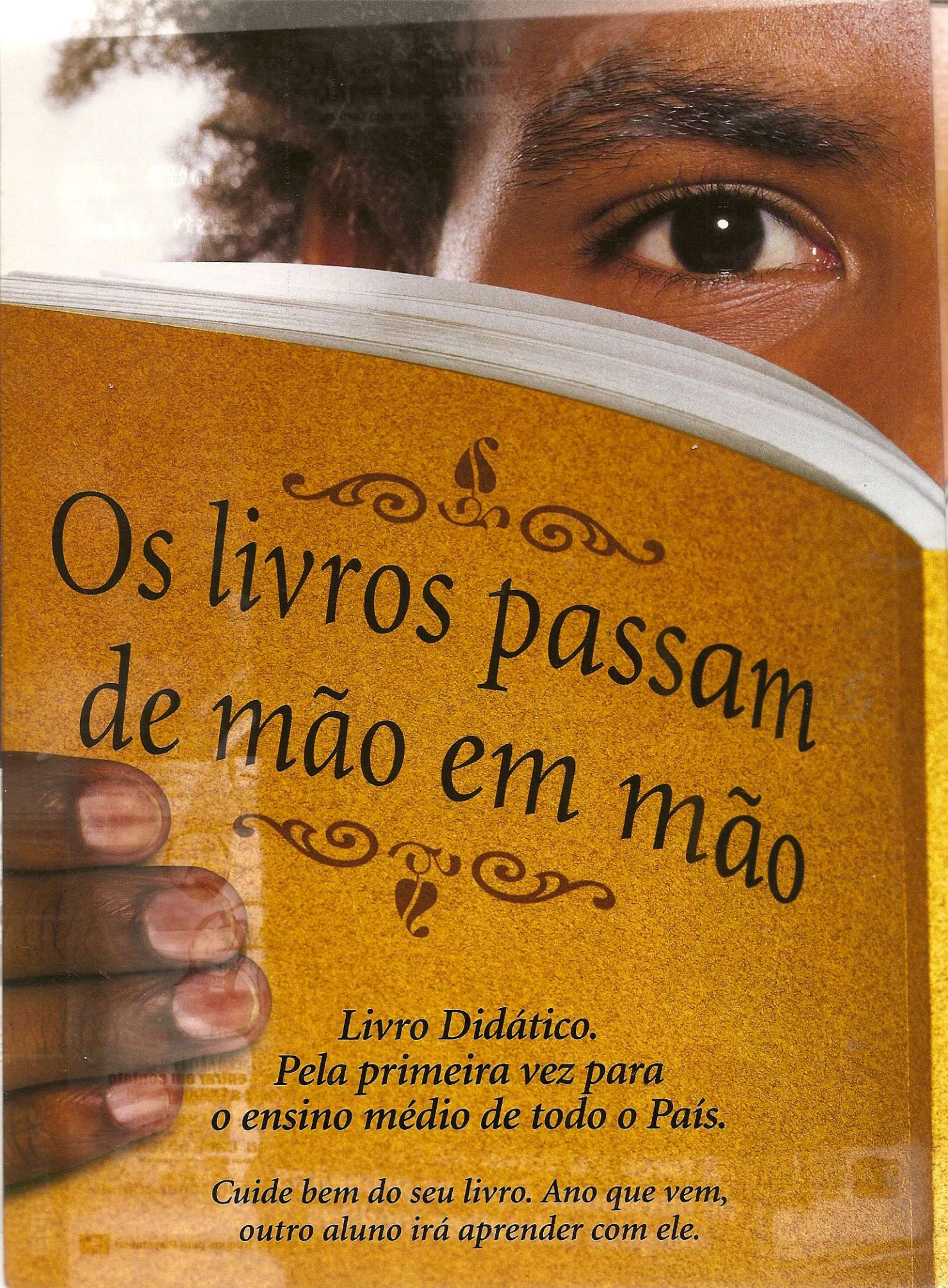
CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

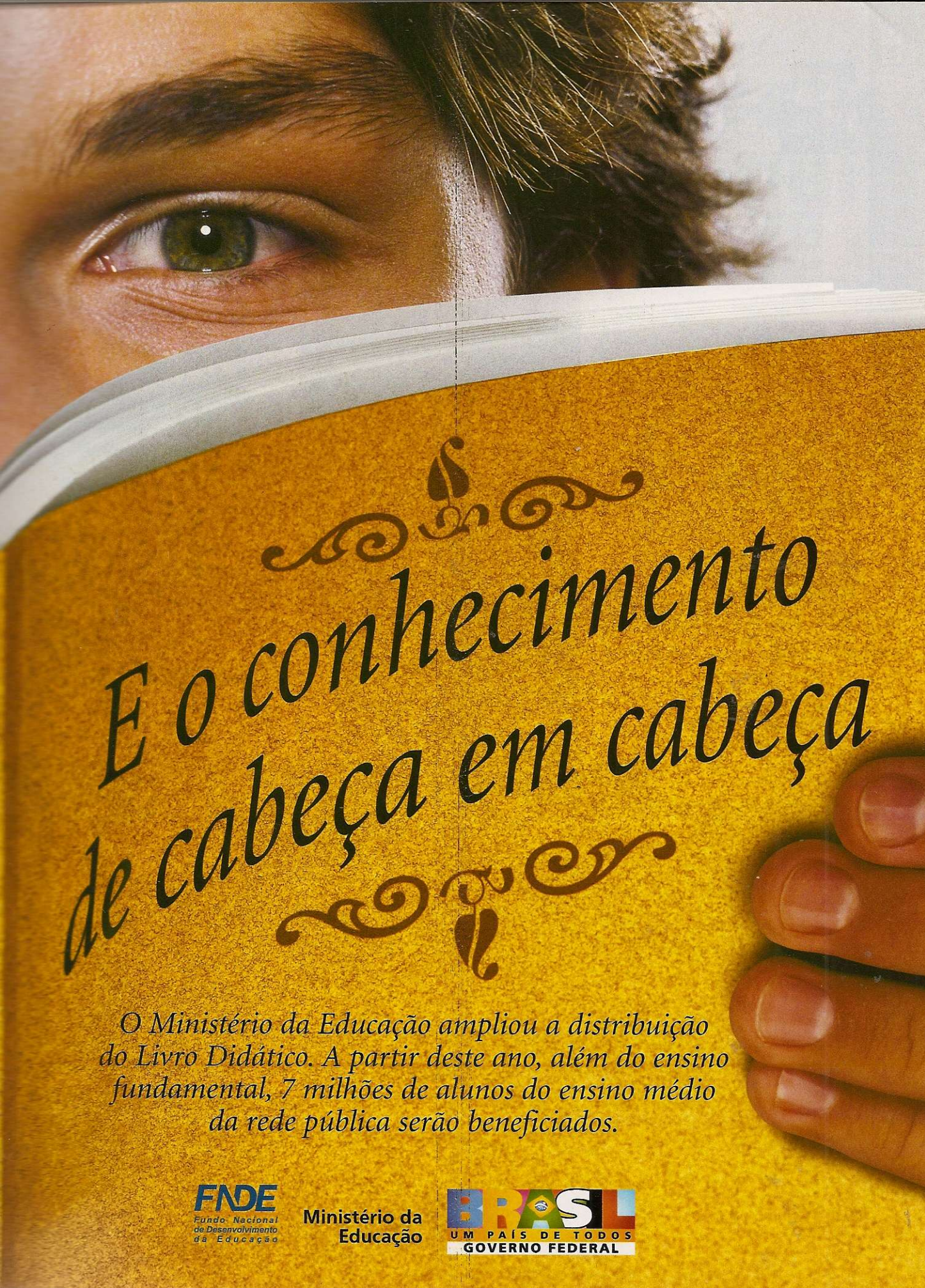
Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br


Os livros passam
de mão em mão
Livro Didático.
Pela primeira vez para
o ensino médio de todo o País.
Cuide bem do seu livro. Ano que vem,
outro aluno irá aprender com ele.


E o conhecimento
de cabeça em cabeça
O Ministério da Educação ampliou a distribuição do Livro Didático. A partir deste ano, além do ensino fundamental, 7 milhões de alunos do ensino médio da rede pública serão beneficiados.
FNDE
Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação
Ministério da Educação
BRASIL
UM PAÍS DE TODOS
GOVERNO FEDERAL

ÍNDICE

CAPA

16 Lego Star Wars II: the Original Trilogy

GERAL

82 Acessórios
8 Cartas
46 Como conseguir um PSP
50 Garota PlayStation
6 Promoção
10 NewsStation
90 Resete
78 Superteste

PREVIEW - PS3

22 Vision GT

PREVIEW - PS2

16 Lego Star Wars II: the Original Trilogy
24 Hitman Blood Money
26 X-Men 3

PREVIEW - PSP

23 Def Jam Fight For NY: The Takeover
27 Mortal Kombat: Deception Unchained

REVIEW - PS2

36 25 to Life
36 Curious George
32 Mega Man X Collection
36 Neogeo Battle Coliseum
34 Rugby 06
34 Ryu Ga Gotoku
32 Torino 2006
28 Tourist Trophy
35 Wild Arms 4

24 PREVIEW PS3 VISION GT

16 CAPA LEGO STAR WARS II

34 REVIEW PS2 RUGBY 06

85 DICAS LORD OF THE RINGS

REVIEW - PSP

37 Peter Jackson's King Kong
30 Street Fighter Alpha 3 Max

DETONADOS & CIA

40 Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2)
54 GTA Liberty City Stories (PSP)
68 Onimusha: Dawn Of Dreams (PS2)

DICAS - PS2

84 Fatal Frame III: the Tormented
85 Guitar Hero
85 King of Fighters 2000, The
85 Lord of the Rings: The Return of the King, The
86 Metal Gear Solid 3: Subsistence
86 Naruto: Narutimate Hero 3
86 Pac-Man World 3
86 Prince of Persia: Warrior Within
86 SNK vs. Capcom chaos
87 WWE Smackdown! Vs. Raw 2006

DICAS - PSP

85 Kingdom of Paradise
85 Mega Man Maverick Hunter X
87 SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo
87 Tokobot
87 WWE Smackdown! Vs. Raw 2006

DICAS - PS1

84 Alien Trilogy
86 Nightmare Creatures 2
86 Odd World: Abes Exoddus
86 Pandemonium
86 Rainbow Six

GAMESHARK - PS2

88 25 to Life
88 Ape Escape 3
88 Arc the Lad: End of Darkness
88 Colosseum: Road to Freedom
88 Combat Elite: WWII Paratroopers
88 Dragon Quest 8
88 Flow Urban Dance
88 Ford Racing 2
89 King Kong
89 Megaman X Collection
89 Neopets - The Darkest Faerie
89 Rumble Roses
89 Toca Race Driver 2
89 Trapt

PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

Jogos para Play II
à partir de R$ 75,00

Play Slim
CONSULTE

PSP
CONSULTE

Jogos para Xbox 360
CONSULTE

Xbox 360
CONSULTE

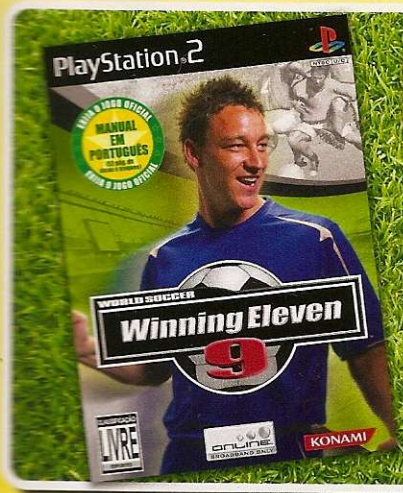
ARTE PLAYSTATION

Jogos para Xbox
CONSULTE

Xbox
CONSULTE

Jogos para PC
CONSULTE

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso



Lançamento

COMPRE AQUI
E GANHE UM BRINDE!

R$ 249,90

- Revenda oficial autorizada
- Manual em Português
- Jogue On line

Chegou BB Crediário.
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

*estoque limitado

Confira as promoções em nosso site:
www.playoffgames.com.br

Parcelamos em até 24X

American Express · Losango · PanAmericano · Maestro · MasterCard · Diners Club International · Rede Shop · Visa Electron · Visa

(11) 5585-0566 / 5581-5592
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

PROMOÇÃO PEÇA POR PEÇA

PROMOÇÃO ANTERIOR

DUPLA PERSONALIDADE

A promoção da edição nº 84 da **Dicas & Truques para PlayStation** teve a participação de 1.325 leitores. Na Promoção nº1, um leitor foi premiado por criar uma frase contando o que faria se fosse possuído pelo poder maligno das Areias do Tempo. Já a Promoção nº 2 premiou um desenho mostrando uma batalha entre a equipe da D&T para PlayStation e os seus clones do mal. A frase e o desenho mais bem-humorados e criativos foram premiados com um PS2 cada. Agora confira os nomes
dos dois ganhadores e veja se você é um dos felizardos.

FRASE

O que você faria se fosse possuído pelo poder maligno das Areias do Tempo?

Daniel Oliveira Dombkowitsch
Porto Alegre/RS
Frase: "Tomaria um banho de Mar do Tempo para tirar a areia."
Prêmio: um PS2

DESENHO

Moisés Gonçalves de Souza
Mogi das Cruzes/SP
Prêmio: um PS2

PROMO 1: FRASE

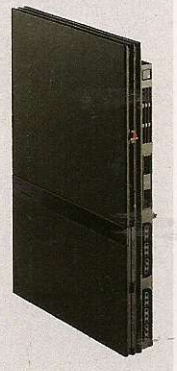
Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 12 palavras descrevendo a situação mais engraçada com os personagens de Lego da trilogia Star Wars (consulte a reportagem de capa na página 16). A frase mais criativa ganha um PS2. Não há limite de idade para participar.

PROMO 2: DESENHO

Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho que mostre a redação da sua **Dicas & Truques para PlayStation** feita com peças de Lego. Crie uma situação divertida entre os integrantes da equipe. O trabalho mais criativo será premiado com um PlayStation 2. Não há limite de idade para participar.

PRÊMIO

Os ganhadores levam um PS2



LEIA O REGULAMENTO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation, rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP – CEP: 05510-900.**
2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de abril de 2006 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 12 palavras descrevendo uma situação engraçada com os personagens de Lego da Trilogia Star Wars.
4 - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho divertido que mostre a redação da sua Dicas & Truques para PlayStation feita com peças de Lego.
5 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.
6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
9 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques** não serão devolvidos.
10 - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 88, que estará nas bancas no dia 5 de maio de 2006. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de julho de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
11 - O prêmio para o vencedor em cada categoria é um console PlayStation 2 convencional ou o modelo PSTwo (slim), a critério da redação da **Dicas & Truques.**
12 - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
13 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Promoção D&T

Envie o cupom até 5 de abril de 2006.

Marque com um **X** a promoção desejada:

Promoção 1 ☐ **Promoção 2** ☐

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

Descreva a situação mais engraçada com os personagens de Lego da trilogia Star Wars (use até 12 palavras):

_____

_____

PORÃO GAMES

TELEVENDAS:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 20:00 Horas

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática

VISA Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

Aparelhos fornecidos sem os jogos - Estoque limitado - Fotos meramentes ilustrativas - Frete não incluso - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão* Visa de 4,99% ao mês

Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!

Vídeo-Games:

PSP

Infected

Need for Speed Mosted Wanted

SOCOM

The Lord of the Rings Tatics

X-Box 360

Dead o Alive 4

Perfect Dark Zero

Project Gotham Racing 3

Quake 4

X-Box

007 James Bond

Battlefield 2 Modern Combat

Matrix Path of NEO

Prince of Persia the Two Thrones

Game Cube

Harry Potter Goblet of Fire

Mario Party 7

Super Mario Strikers

The Incredibles

Play Station 2

Call of Duty 2 Big Red One

Castlevania

King Kong

Need For Speed Most Wanted

Shadow the Hedgehog

Nintendo DS

Animal Crossing Wild World

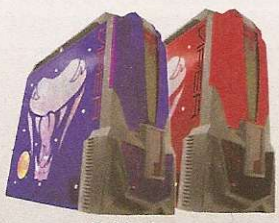
Mario & Luigi Partners in Time

Mario Kart DS

Informática:

Coolers Processadores

Fontes


Gabinetes

Mouses Ópticos

Placas de Vídeos

PC's Porão Games

Teclados

Teclados PC & PS2

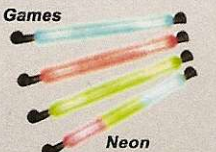
Coolers Gabinetes

Grelhas

Headfones

Joysticks

Mídias CD's & DVD's


Neon

Webcam

novo site: poraogames.com

INFORMÁTICA: AMD · ASUS · ATI · COOLER MASTER · hp · THE LEADERSHIP GROUP · LG · MSI · intel inside · PHILIPS · SAMSUNG · Seagate · SONY

VÍDEO-GAMES: PSP · NINTENDO DS · N-GAGE NOKIA · XBOX · GAMECUBE · PS2 · GAME BOY ADVANCE SP · PlayStation

FALA GALERA!

Desabafe, reclame, elogie... Vale até pedir dica. Este espaço é seu

ENROLANDO A LÍNGUA

P Quero fazer uma pergunta: por que produtoras como a Namco, Infogrames, etc, não fazem jogos em português?
Luccas Marinho
Atibaia – SP

R *A Infogrames já lançou diversos títulos em português, mas apenas para PC. O mesmo aconteceu com Ubisoft, EA e algumas mais. A Namco e outras empresas similares ainda não fizeram isso pois não têm escritórios no Brasil. Mas se você está falando exclusivamente de títulos para consoles da Sony, é melhor esquecer por enquanto. A não ser por algumas exceções de jogos europeus com opção de idioma em português de Portugal, vai ser muito difícil ver algum game falando nossa língua. Esse quadro só pode a mudar com a proliferação das empresas de games no Brasil. Quanto mais nosso mercado oficial crescer, mais vantagens os jogadores brasileiros terão.*

NEM JACK BAUER AGÜENTA

P Estou jogando *Gran Turismo 4* e acho o jogo perfeito, mas tenho um problema. Estou com 26% de progresso e, quando fui olhar os endurances, não acreditei! Tem pistas de 24 horas! Pára e pensa: quem é que vai ficar 24 horas na mesma pista? Acho que quem fez o jogo exagerou. Vocês não têm dicas para diminuir o tempo ou para diminuir as voltas em algumas pistas? Fala sério, tanto tempo assim não dá...
Diego Ricardo Simioni
Flores da Cunha – RS

R *Pior é que existem mesmo essas provas de 24 horas, Diego. O propósito delas é testar, antes de mais nada, o limite das máquinas. Le Mans é o exemplo mais famoso de todos; mas, assim como você, ninguém agüenta correr tanto tempo, então as equipes contam com pilotos que se revezam no controle dos carros. Você pode até chamar uns camaradas para assumir o joystick enquanto você descansa, mas nem é preciso: GT4 conta com um modo chamado B-Spec, que nada mais é que a Inteligência Artificial pilotando em seu lugar. Mas para que a CPU ganhe a corrida para você, é preciso que você tenha um carro bom e com pneus bons, a fim de evitar paradas desnecessárias e perder tempo. Aí o problema fica sendo apenas a conta de luz, afinal, um videogame ligado por um dia direto é dose... Para acelerar a corrida no B-Spec, deixe o carro na velocidade 3 e aperte R1 para acessar o monitor. Agora, segure L1 e dê dois toques para a direita no direcional digital para deixar a prova em fast forward, assim o tempo vai passar mais rapidamente.*

TODOS QUEREM UM PS2

P Estou indignado, frustrado, esgotado. Para vocês terem uma idéia, desde a edição nº 51 que participo das promoções. A quem me pergunta, sempre respondo: "Essa é a melhor revista". Aí eu penso assim: "Será que ganhar na promoção é ilusão?". Essa última frase que foi premiada é ridícula e me fez questionar sobre a revista que sempre defendi. Eu não tenho condições de comprar um videogame, mas o meu dinheirinho tão suado todo mês vai para a compra da D&T. O que me interessa são as notícias e participar da promoção. Prestem mais atenção em minhas frases e leiam e publiquem! Sei lá... qualquer coisa! (P.S.: o que significa RPG?)
Anderson Gomes da Silva
Belo Horizonte – MG

R *Em primeiro lugar, muito obrigado por defender nosso nome com seus amigos e por investir grana na gente. Em segundo, desculpe a franqueza, mas você parece um tanto quanto prepotente. O que te dá a certeza de que suas frases são melhores do que as premiadas? Para escolher os vencedores das promoções de criatividade, uma junta de no mínimo, seis pessoas se reúne e cada uma dá a sua opinião. Muitas frases vêm repetidas ou com idéias muito parecidas, então não pense que é fácil escolher a vencedora. A D&T tem mais de 50 mil leitores e o volume de gente que participa das promoções é insano. Estamos dando pelo menos um videogame por mês desde os idos da edição nº 20, sendo que a média atual é de dois por edição. Em ocasiões especiais, esse número já chegou a dez. Muita gente já ganhou, mas um número muito maior ainda está na fila. Infelizmente, você se enquadra no segundo grupo. Mas a história pode mudar. Só depende de você! Continue tentando e capriche ainda mais – e não se esqueça de que a maior prova de competência é a humildade. (P.S.: RPG significa Role Playing Game, ou jogo em que se assume um papel)*

MARMELADA – Uma leitora que gosta de jogos de luta livre? Fala sério. Aposto que foi a namorada do Felipe que escreveu só pra fazer média...

GOSTO ESTRANHO

P Gostaria de saber se há mais de um *SmackDown! VS. Raw*, pois tenho o game e não sei se é o 2006. Amo jogos de luta livre e queria que vocês publicassem uma lista com os cinco melhores do gênero e também os de luta de rua, tudo para PS2.
Andressa P. Rabelo
São Caetano do Sul – SP

R *Até que enfim! Pensávamos que apenas o Felipe "Trucker" Azevedo aqui da redação gostava de games de luta livre... Ainda bem que você apareceu para desmentir essa teoria. Seguinte, Andressa: já saíram dois games SmackDown! VS. Raw para PS2; o original, de 2004, e o 2006, lançado no ano passado. Você quer uma lista com cinco jogos bons de luta livre? Putz... é difícil arrumar tantos... Segundo nosso especialista, qualquer um da série Smackdown (Here Comes the Pain, Shut Your Mouth e Just Bring It) também é bom, além do Def Jam Vendetta. Jogos de luta de rua podem ser de vários tipos, como Def Jam Fight for NY, que é só pancada mesmo, ou The Warriors, que mistura pancada e aventura.*

Haja resistência. Correr 24 horas em *Gran Turismo 4* é um teste não só para o piloto, mas também para o videogame

O QUE HÁ DE NOVO NO REINO?

P De uns tempos para cá, eu comecei a gostar muito da série *Prince of Persia*, e fiquei muito triste ao saber que *The Two Thrones* era o último de todos, por isso, não detonei esse game com muita rapidez. Mas comecei a ouvir boatos de que *The Two Thrones* era o último do antigo Príncipe, e que a Ubisoft estaria trabalhando em um novo *POP*, com uma nova história. Eu quero saber se isso é mesmo verdade.
Rodrigo de Araújo Diogo
Mogi das Cruzes – SP

R *Sem malícia, mas está muito cedo pro príncipe aposentar sua espada. Os jogos do cara vendem horrores e são sucesso de público e crítica, logo, a Ubisoft estaria marcando bobeira se deixasse o cara virar sapo e ir para o brejo. The Two Thrones é o último game da trilogia que se iniciou com Sands of Time, mas isso não quer dizer que a fonte secou. Não há confirmação de que um novo jogo está em produção, mas nós não ficaríamos nem um pouco espantados se o acrobata da realeza aparecesse em um jogo para PS3 com uma roupagem inédita.*

PINTOR E ESCRITOR

P Neste mês, incentivado pelo curso de desenho que faço, participarei das duas promoções da **Dicas & Truques**. Porém, tenho uma dúvida: escrevi várias frases e, ao colocá-las nos envelopes, percebi um texto na revista dizendo que é permitido pôr todos os cupons em um só envelope. Isso não pode me prejudicar?
Ângelo Silva
Via e-mail

Este monstrão também quer ver o Príncipe da Pérsia de novo. Ele tem umas contas a acertar com o cara...

R *A única forma de isso prejudicá-lo é afetando o seu bolso, Ângelo. Veja bem: se você colocar apenas um cupom por envelope, pode levar as cartas no correio (uma de cada vez, senão eles desconfiam) e postá-las como cartas sociais, pagando apenas um centavo cada uma. Afinal, elas estarão com o peso mínimo, o contrário do que aconteceria se você colocasse, digamos, cinqüenta cupons em um só envelope. Sacou? Putz... mas desse jeito, você gastaria uma grana em envelopes... e agora? O que fazer?*

TÁ MUITO CARO!

P Galera, é o seguinte. Fiquei em dúvida com relação a uma informação na página 14 da revista. Estava vendo os preços do DualShock 2 e fiquei impressionado ao ver que a loja Nikas Games cobra R$ 750,00 pelo controle!! Quem errou? Fui eu ao enviar o e-mail ou vocês ao colocarem o preço? Valeu ai galera, e se estiver errado, não se preocupem. Isso acontece.
Willian Zulian
Via e-mail

R *Cara... que mancada! É verdade: acontece, mas não deveria acontecer. Obrigado pelo toque, Willian; e desculpe, Nikas Games, por termos inflacionado tanto o produto de vocês. O preço certo, na ocasião, era de R$ 75,00. Para não ter erro, confira a lista de preços deste mês que – nós garantimos – está certinha.*

TAPAS...

As imagens publicadas de True Crime: New York City na edição nº 84 estão muito porcas!
Robson Otavio da Silva
Curitiba – PR

Organizem-se! Além de quase não detonarem RPGs, quando o fazem, fazem pela metade!
Caio Silva
São Paulo – SP

Tem umas edições que vem uns joguinhos bem sem graça, hein?
Davi Ramos Aques
Içara – SC

E BEIJOS

Meus parabéns de verdade pelo ótimo trabalho que vocês vêm realizando. Um abração para todos e beijos para os rapazes da **Dicas e Truques para PlayStation**.
Raquel R. D. S.
Mairinque – SP

Creio que existe algo a mais entre nós, leitores, e vocês. É como se vocês fizessem um favor a nós, publicando uma revista tão perfeita sobre a nossa maior paixão.
Giuliano Scarante Bilek
Curitiba – PR

A reformulação da revista ficou ótima, já estava na hora mesmo! (Nota do editor: essa foi um tapa e um beijo ao mesmo tempo)
Luiz Costa Benites de Lima
São Paulo – SP

QUEM SAI NA CHUVA...

Quando o jogo pirata não roda, para quem a gente reclama?

P Caros amantes dos videogames (como eu), venho por meio desta relatar a minha insatisfação ao tentar comprar jogos "alternativos", como sempre fiz desde o PlayStation 1, e como sempre irei fazer. Os jogos são prensados, estampados e na cor dourada (e não azul). Quando coloco DVDs de jogos (novos) no meu PlayStation 2, ele aparece com aquela tela vermelha dizendo para inserir um disco de PlayStation ou PlayStation 2, e não roda de maneira alguma. Meu modelo é o 50001, com modchip 100% desbloqueado e comprado em loja com nota fiscal e garantia de 3 meses. Coletei informações de duas pessoas que trabalham com os tais DVDs de jogos e eles me afirmaram que "seu modchip está ultrapassado ou desatualizado". Também ouvi um papo de que "agora a mídia é um pouco diferente, os jogos são feitos para o Slim e para evitar a pirataria." Enfim, comprei os jogos *The Warriors* e *Brothers in Arms: Earned in Blood* e fiquei chupando o dedo. Comprei o meu PS2 em dezembro de 2005 e estou louco para jogá-los. O que faço?
Rodrigo Moraes Velho
Porto Alegre – RS

R Você está na ilegalidade e fazendo uso de algo que não é 100% garantido, Rodrigo. Não há como exigir que seja tudo perfeito. Vamos separar as coisas: muitas são as lojas de videogames que também vendem e instalam modchips. Disso todo mundo sabe. O fato de as lojas tomarem este tipo de atitude, porém, não significa que tal atividade seja correta, ou ainda que o resultado seja garantido. Não existem santos no mundo dos games, e dizer que a gente nunca entrou em contato com a pirataria seria uma resposta hipócrita, mas é preciso ver que é por essas e outras que a Sony não está com o PS2 de forma oficial no Brasil, o que permitiria que você comprasse jogos originais a um preço bem mais baixo sem ter de se submeter a este tipo de problema. Quer saber o que fazer para resolver isso? Tente experimentar um jogo original de vez em quando. Quem sabe você não gosta da idéia?

MELHORES DE 2005

Anunciados os vencedores do "Oscar dos games"

NÃO DEU OUTRA
God of War, como não poderia deixar de ser, foi considerado o game do ano na principal premiação da indústria dos games, além de faturar outros seis prêmios. O viciante *Guitar Hero* ficou em segundo lugar, com cinco estatuetas

JOGO DA HORA

Como acontece anualmente, a Academy of Intercative Arts and Sciences (Academia de Artes e Ciências Interativas) publicou a lista dos melhores jogos de 2005 no evento Interactive Achievement Awards, a mais importante premiação da indústria de games.

God of War, como era de se esperar, faturou o principal prêmio de todos, o de melhor jogo do ano. Além disso, o título levou outras seis estatuetas nas seguintes categorias: melhor animação, melhor jogo para console, melhor trilha sonora original, melhor design de som, melhor personagem masculino e melhor game de ação. O jogo que conseguiu o segundo maior número de premiações (cinco) foi *Guitar Hero*, da produtora Harmonix, nas categorias inovação, melhor trilha sonora, melhor jogabilidade, melhor design e melhor jogo para família.

Além desses dois, diversos outros títulos lançados para PS2 foram premiados, como *Shadow of the Colossus* (melhor direção de arte e melhor visual), *Call of Duty: Big Red One* (melhor história e desenvolvimento de personagem), *SSX On Tour* (melhor jogo de esporte), *Soul Calibur 3* (melhor jogo de luta), *Need for Speed: Most Wanted* (melhor jogo de corrida) e *We Love Katamari* (melhor jogo infantil). Na categoria melhor jogo portátil, apenas dois jogos para PSP foram indicados – *Burnout Legends* e *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* – mas nenhum deles conseguiu superar *Nintendogs*, do rival DS.

Resident Evil 4, apesar de ter sido lançado no ano passado, não foi indicado em nenhuma premiação. A razão para isso é que a Capcom resolveu se desligar da organização que premia os melhores games em 2004. Por este motivo, seus jogos não participaram da premiação.

NOVIDADES SOBRE O PS3

Sony revela planos sobre a rede online do console e conectividade com o PSP

Superar a Microsoft no que diz respeito a jogatina e conteúdo online não é uma tarefa muito simples, mas esse é um dos principais objetivos da Sony com o lançamento do PS3, que está previsto para o fim do ano. Segundo informações divulgadas recentemente, a rede online do próximo console da empresa, intitulada PlayStation HUB, terá recursos muito mais interessantes do que listagem de ranks e nivelamento de oponentes. Através de um sistema parecido com o do iTunes, da Apple, será possível baixar músicas, filmes e demos de jogos para o aparelho. Tudo isso, claro, só para quem fizer uma assinatura mensal do serviço, cujo preço ainda não foi definido.

■ **MULTIUSO** Rodar jogos será apenas uma das várias funções do novo console

■ **LOCATIONFREE** – Com ele, você pode assistir a todos os seus DVDs direto no PSP

Outro aspecto abordado foi sobre a reprodução e a gravação de vídeo digital. Os usuários poderão usar o PS3 não apenas para assistir a filmes em DVD e Blu-Ray, como também para gravar programas de TV exibidos em qualidade digital.

Em relação à conectividade entre o PS3 e o PSP, duas funções foram divulgadas. A primeira é que o console de mesa funcionará com uma espécie de hot-spot, possibilitando que o jogador participe de disputas no PSP mesmo sem uma rede Wi-Fi própria. O console também funcionará como um player LocationFree, o aparelho que serve para transferir filmes e vídeos através de conexão sem fio para serem exibidos na tela do PSP.

A última informação importante sobre o novo console é a de que ele poderá ganhar funções futuras, uma vez que seu firmware permitirá atualizações, assim como o atual portátil da empresa.

UMD, DVD E BD A PREÇOS POPULARES

Preços e estratégias deixam claro: a Sony quer mesmo o monopólio do mercado de mídias digitais

Compre um filme em DVD e leve, na faixa, a versão em UMD do mesmo. Essa é a tática que a Sony Pictures pretende adotar para tentar popularizar ainda mais a mídia padrão usada no PSP. Por enquanto, apenas nove filmes, a maioria deles lançados a mais de dois anos, estão nos planos da empresa. O preço do pacote é o grande atrativo. Em vez de pagar uma média de US$ 20 a US$ 25 por DVD ou US$ 29.99 por UMD, os consumidores poderão levar para casa as duas versões pela bagatela de US$ 28.95.

Sobre a mídia Blu-Ray Disc (BD), que briga com o HD-DVD na disputa para ver quem se tornará o futuro padrão de discos digitais, uma boa notícia para os fãs da Sony. De acordo com a nota divulgada pela companhia, filmes antigos em versão BD custarão cerca de US$ 17.95, enquanto que lançamentos serão vendidos por US$ 23.45. Vale ressaltar, porém, que a Sony optou por não sugerir um preço de venda aos lojistas, o que significa que eles terão liberdade para cobrar a quantia que quiserem pelos títulos.

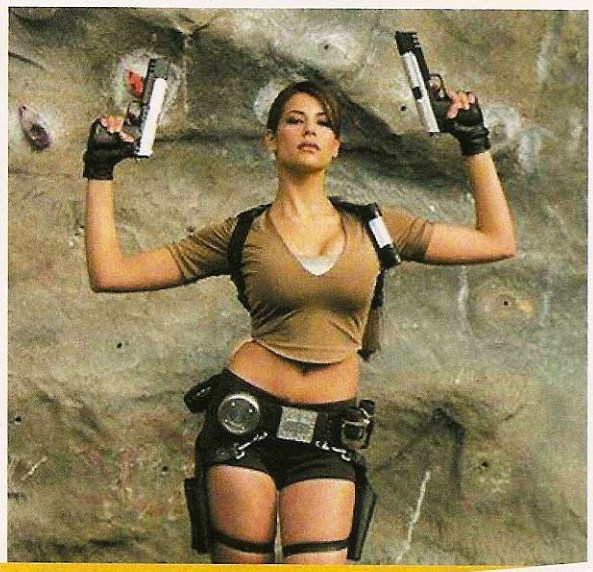
HEROÍNA DE CARA NOVA

Lara Croft já tem nova representante de carne e osso para promover sua mais recente aventura

Karima Adebibe. Esse é o nome da modelo que terá a missão de encarnar Lara Croft, a arqueóloga mais famosa dos games, para promover *Legend*, a nova versão da série *Tomb Raider*, que tem lançamento previsto para março.

Para interpretar a personagem, no entanto, a modelo precisará provar que é mais do que um simples rostinho bonito e um lindo par de pernas. Para se incorporar à heroína da maneira mais fiel possível, Karima terá de passar por um rigoroso treinamento, que inclui não apenas técnicas de combate, sobrevivência e manejo de armas semi-automáticas, como também aulas de arqueologia e de etiqueta.

Durante dois anos, a beldade, que só tem 20 anos de idade e estreou sua carreira como atriz no filme *Alien vs. Predator*, estrelará comerciais para a televisão, fará aparições em inúmeros eventos diferentes e rodará o mundo para tentar fortalecer novamente o nome da franquia, que entrou em decadência depois do lançamento da versão *The Angel of Darkness*, em 2003, a primeira aparição da personagem no atual console da Sony.



VIDA DURA
Para assumir o papel de heroína, a modelo terá de aprender técnicas de combate e até mesmo noções de arqueologia

GANHOU VIDA

SCE

A Sony Computer Entertainment, produtora de *God of War*, está mesmo com a bola toda. Sua maior produção de 2005 não só foi a preferida da redação da Dicas & Truques como também apavorou no Oscar dos Games.

PERDEU VIDA

BRASIL

Enquanto o mundo todo só fala no lançamento do PS3, nosso país continua fora do mercado oficial de games, mergulhado em pirataria e com impostos de matar. Que pena...

Ilustração: Makotron

TEKKEN CONFIRMADO PARA O PSP

Finalmente uma luta 3D de respeito no portátil

A Namco revelou, por meio das páginas da revista japonesa *Famitsu*, o primeiro jogo da série *Tekken* para o portátil da Sony. *Tekken: Dark Resurrection*, como foi nomeado, será baseado na versão *Tekken 5: Dark Ressurection*, uma edição atualizada e exclusiva para arcade do útlimo jogo da franquia, lançado para PS2 no ano passado. O game contará com cerca de 35 personagens, inclusive os dois mais recentes, Lili e Dragunov – que estrearam na versão para arcade – modos multiplayer através de rede Wi-Fi e minigames.

■ **ENFIM, 3D** – A Capcom que se cuide, pois Dark Resurrection tem tudo para arrasar no PSP

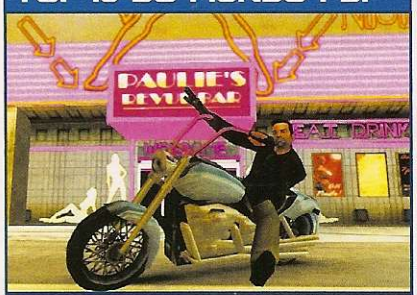
TOP 10 DO MUNDO PS2

■ **DISNEY EM ALTA** – *O sucesso da versão japonesa de* **Kingdom Hearts II** *foi tão grande que o episódio anterior voltou a ser procurado*

JOGO	PRODUTORA
01 – Dragon Quest VIII	Square-Enix
02 – GTA: San Andreas	Rockstar
03 – Kingdom Hearts II	Square-Enix
04 – Tales of Legendia	Namco
05 – WWE SD vs Raw 06	THQ
06 – Devil May Cry 3 SD	Capcom
07 – Final Fantasy X	Square-Enix
08 – Resident Evil 4	Capcom
09 – Grandia III	Square-Enix
10 – Kingdom Hearts	Square-Enix

Fonte: GameFAQs

TOP 10 DO MUNDO PSP



■ **SÓ PODIA** – *Com poucos jogos de peso para competir com o espetacular* **GTA: Liberty City Stories**, *não teria como ele sair do pódio*

JOGO	PRODUTORA
01 – GTA Liberty City Stories	Rockstar
02 – Mega Man Maverick Hunter	Capcom
03 – Tales of Eternia	Namco
04 – Monster Hunter PSP	Capcom
05 – FF7: Advent Children	Square-Enix
06 – SOCOM: Fireteam Bravo	SCEA
07 – WWE SD vs Raw 06	THQ
08 – The Legend of Heroes	Bandai
09 – Kingdom of Paradise	SCE
10 – Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom

Fonte: GameFAQs

ERRATA

Na lista de preços de videogames e acessórios da edição passada, erramos ao publicar que a loja Nikas Game estava vendendo o Dual Shock 2 por R$ 750,00. O correto era R$ 80,00, que é o mesmo preço que loja está pedindo este mês. Confira na página 14.

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

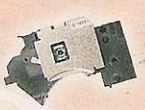
→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

LA6508 original: *a partir de* R$ 37,00



Unidade óptica para Play2 Slim: *a partir de* R$ 55,00

BA5815 para Play2: *a partir de* R$ 14,00

MODEM + HD 80GB PARA PLAY2: *a partir de* R$ 350,00

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

FONE: (61) 3202-8792 ou (61) 8433-9594

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS MAIS BARATOS

Compre seu Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços do Brasil

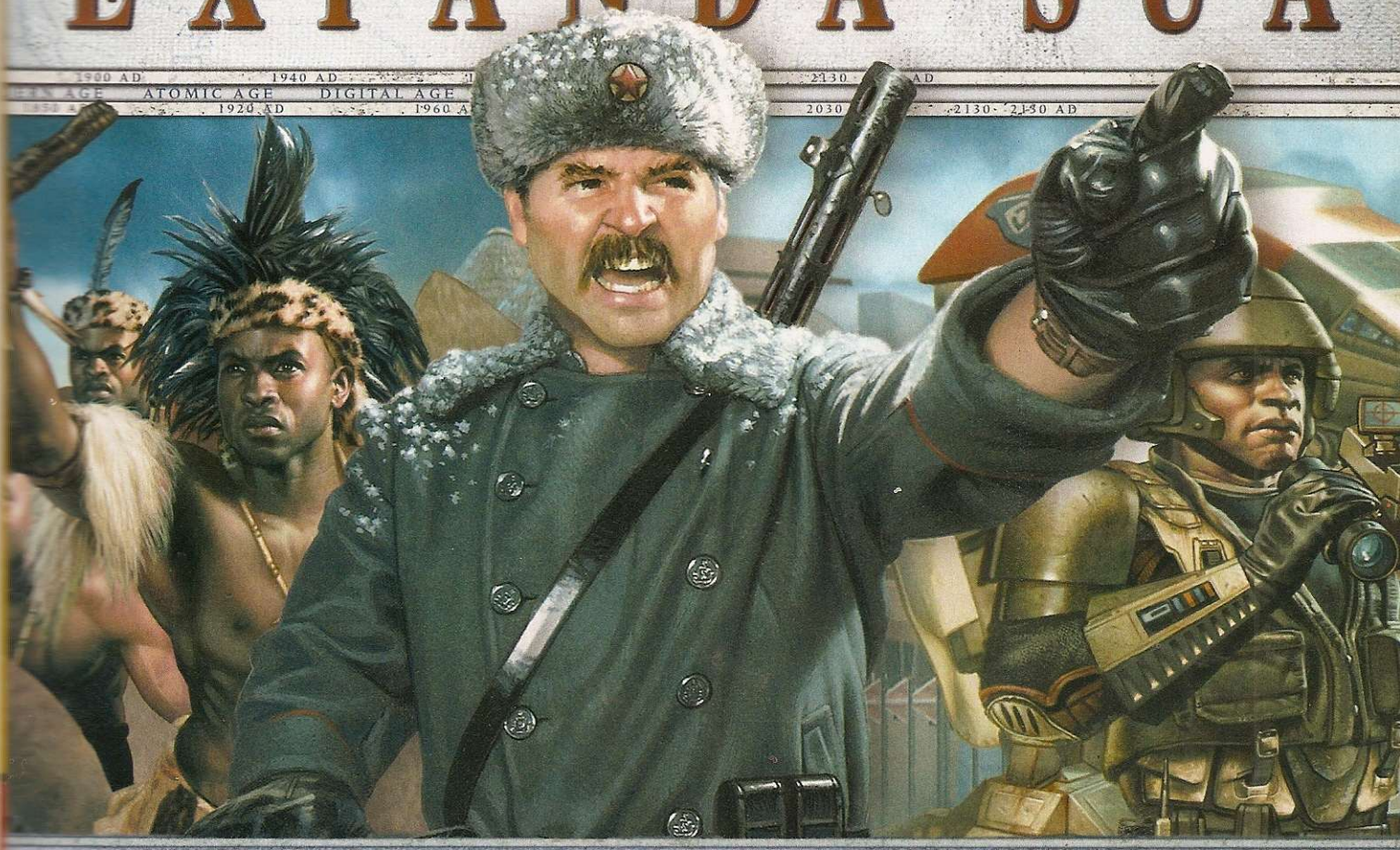
Confira as melhores ofertas para comprar um PS2 Slim, um controle Dual Shock 2, um memory card e um PSP. Todos os produtos são originais da Sony. As pesquisas de preço foram feitas nos dias 16 e 17 de fevereiro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,16 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar para encontrar o preço dos consoles e acessórios mais baixos ou facilidades no pagamento. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Sobre os videogames pesquisados: o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior). O PSP é vendido sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB.
Todos os preços são mostrados em moeda nacional (R$).

Para os lojistas: se sua loja não está nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
AMERICANAS	(0XX11) 4003 - 1000	R$ 799,90	R$ 59,90	R$ 99,90	R$ 1.299,90
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694 - 5177	R$ 689,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 949,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274 - 2988	R$ 899,00	R$ 95,00	R$ 95,00	_____
AVALANCHE	(0XX11) 6852 - 2881	R$ 890,00	R$ 69,00	R$ 79,00	R$ 990,00
BIG GAMES	(0XX11) 3681 - 3807	R$ 699,00	R$ 90,00	R$ 85,00	_____
BITS GAMES	(0XX31) 3271 - 9537	R$ 740,00	R$ 100,00	R$ 80,00	R$ 1.200,00
BUTICA GAMES	(0XX11) 6244 - 5392	R$ 680,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 950,00
CASA DO GAME	(0XX19) 3524 - 4741	R$ 990,00	R$ 120,00	R$ 100,00	_____
CJ GAMES	(0XX11) 5072 - 2073	R$ 740,00	R$ 75,00	R$ 69,00	R$ 950,00
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846 - 4375	R$ 750,00	R$ 90,00	R$ 80,00	_____
ELETROMÍL	(0XX11) 3362 - 2306	R$ 725,00	R$ 67,50	R$ 45,50	R$ 960,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361 - 2783	R$ 630,00	R$ 80,00	R$ 75,00	R$ 990,00
GAME ONE	(0XX19) 2122 - 5252	R$ 919,00	R$ 84,00	R$ 59,00	R$ 1.099,00
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326 - 0045	R$ 680,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 1.000,00
MUNDO DOS GAMES	(0XX11) 0000 -0000	R$ 899,00	R$ 80,00	R$ 60,00	_____
NETÚNIA	(0XX11) 3825 - 7600	R$ 850,00	_____	_____	R$ 990,00
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976 - 9625	R$ 850,00	R$ 80,00	R$ 80,00	_____
PLANET GAMES	(0XX11) 6987 - 2641	R$ 850,00	R$ 80,00	R$ 65,00	R$ 1.100,00
PLAYHOUSE	(0XX11) 3337 - 1960	R$ 630,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 950,00
PLAY OFF GAMES	(0XX11) 5585 - 0566	R$ 649,00	_____	R$ 60,00	R$ 899,00
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277 - 0751	R$ 760,00	R$ 88,00	R$ 76,00	R$ 950,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721 - 4045	R$ 850,00	R$ 100,00	R$ 115,00	R$ 1.000,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687 - 4471	R$ 999,00	R$ 100,00	R$ 100,00	R$ 1.200,00
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631 - 9979	R$ 750,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 900,00
SS GAMES	(0XX11) 3328 - 6804	R$ 750,00	R$ 80,00	R$ 65,00	R$ 989,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201 - 1845	R$ 750,00	R$ 89,00	R$ 79,00	_____
TEC GAMES	(0XX11) 3362 - 0036	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411 - 1884	R$ 1.260,00	R$ 129,00	R$ 119,00	R$ 1.350,00
THUNDER GAMES	(0XX11) 6641 - 4303	R$ 1.098,00	R$ 100,00	R$ 100,00	_____
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191 - 3000	R$ 1.000,00	R$ 90,00	R$ 80,00	_____
TROP GAMES	(0XX19) 3272 - 4943	R$ 899,00	R$ 80,00	R$ 80,00	R$ 1.050,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541 - 2066	R$ 780,00	R$ 95,00	R$ 95,00	_____
WORLD GAMES	(0XX15) 3234 - 1584	R$ 799,00	R$ 129,00	R$ 99,00	R$ 1.199,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698 - 5598	R$ 699,00	R$ 80,00	R$ 75,00	R$ 990,00
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232 - 0605	R$ 770,00	R$ 95,00	R$ 70,00	R$ 1.250,00
WEST GAMES	(0XX11) 3331 - 7085	R$ 750,00	R$ 70,00	R$ 70,00	_____

EXPANDA SUA



SUPREMACIA

Plancje ataques implacáveis com novas civilizações européias e africanas

Crie civilizações personalizadas de acordo com o seu próprio estilo de jogo.

Reviva a emoção de grandes batalhas da história em três novas campanhas.

94%

"O novo rei da estratégia em tempo real."
– PC Gamer, Editor's Choice Junho 2005

EMPIRE EARTH II
THE ART OF SUPREMACY®

EXPANSÃO

LANÇAMENTO EM MARÇO 2006

EMPIREEARTH2.COM

SIERRA

mad·doc SOFTWARE

POWERED BY gamespy

© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Empire Earth, Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games,Inc. Mad Doc Software, Mad Doc®, o símbolo Mad Doc e o logotipo Mad Doc são marcas registradas ou de titularidade da Mad Doc Software, LLC. Todos os direitos reservados. Partes deste software inclusas mediante licença de © 2006 Mad Doc Software, LLC. Todos os direitos reservados. Este produto contém tecnologia de software licenciada da GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. GameSpy e o design "Powered by GameSpy" são marcas de titularidade da GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos proprietários.

INADEQUADO PARA MENORES DE 14 ANOS
SANGUE REALISTA E VIOLÊNCIA MODERADA REALISTA
MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

Distribuidora: Lucas Arts **Produtora:** Traveller's Tales **Tipo:** Ação **Previsão:** Setembro de 2006 **Plataformas:** PS2/PSP

Bem-humorado e bom de jogar, o game que combina os blocos de montar com a série de George Lucas vai voltar. E desta vez com Darth Vader

por Leandro Calçada

Ele é mau. Ele tem voz grossa. Ele tem o capacete mais legal de Star Wars. Darth Vader, o vilão que todos querem ser, vai voltar aos games em seu melhor momento

Não há franquia que tenha produzido tantos jogos quanto *Star Wars*. Só de títulos oficiais, contando os que saíram para PCs e consoles, já foram lançados mais de cem games da série, abrangendo praticamente todos os gêneros e com os mais diversos níveis de qualidade. É jogo a dar com pau (ou com sabre-de-luz, se você preferir) e, na visão de muitos gamemaníacos que não têm nenhuma paixão especial pela saga criada por George Lucas, um número que já ficou grande demais.

Nenhum destes títulos, porém, se compara a *LEGO Star Wars*. Lançado em 2005, o primeiro jogo da franquia combinou o mundo dos blocos de montar dinamarqueses (sim, a LEGO fica na Dinamarca) com o mundo de *Star Wars* em uma aventura despretensiosa e, acima de tudo, cativante, cujos principais méritos foram a alta dose de humor e a criatividade. E o segundo game a levar o nome *LEGO Star Wars* já está em desenvolvimento e promete aprimorar o que o original trouxe de melhor.

Se você ainda não jogou o primeiro jogo, fica o aviso: à primeira vista o título parece ser apenas mais uma aventura convencional. E não é para menos. O título, apesar de criativo, reuniu todos os elementos tradicionais dos batidos "jogos de filmes". O enredo, linear, recriou os eventos dos três filmes mais recentes da saga (*A Ameaça Fantasma*, *O Ataque dos Clones* e *A Vingança dos Sith*) embalado por um sistema de jogo tradicional, mas divertido. Vale conhecer, até porque a seqüência, já foi confirmado, usará a mesma engine gráfica do jogo original.

São os detalhes que diferenciam *LEGO Star Wars* de outros games de aventura. Para começar, todos os personagens, veículos e equipamentos são construídos com blocos LEGO. Pode parecer um detalhe menor, mas é hilário ver o seu personagem se desmontando, em vez de morrer quando é atingido por um tiro fatal. Outro recurso que empolga é a qualidade das caracterizações de personagens-chave de Star Wars em bonequinhos LEGO. Jedis como Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader, não há Jedi, mercenário ou Sith que não fique hilário como um boneco de LEGO.

MAIS MOBILIDADE

Como no primeiro jogo, o clima descontraído de *LEGO Star Wars* também deve se refletir na jogabilidade. Com comandos simples e desafio equilibrado, apesar de pouco intenso, o game anterior exibiu uma seqüência de missões bem escalonada e caprichou na dose de diversão casual, intensificada pelo excelente modo cooperativo.

Em *LEGO Star Wars II* a história não será diferente. O enredo desta vez tratará da trilogia original, ou seja, os episódios IV, V e VI (*Uma Nova Esperança*, *O Império Contra-Ataca* e *O Retorno de Jedi*), o que

significa que momentos clássicos devem ser recriados no mundo LEGO, como a Batalha de Yavin, que resultou na destruição da primeira Estrela da Morte, o confronto entre Luke Skywalker e Darth Vader e até mesmo a guerrilha travada por Leia, Han e Luke para destruir os escudos da segunda Estrela da Morte, em órbita da lua de Endor.

Engana-se, no entanto, quem pensa que o novo jogo será apenas uma versão do antecessor seguindo a história da trilogia original. A engine gráfica será a mesma, é verdade, mas a produtora já confirmou que, desta vez, naves e veículos terão um papel bem mais importante. Snowspeeders, Speederbikes e até caças X-Wing serão controláveis, assim como animais do naipe dos Tauntauns de Hoth, que também poderão ser usados como transporte.

O uso de veículos em *LEGO Star Wars* não é novo. Afinal, o primeiro jogo já incluía missões especiais em naves. A diferença é que a produtora desta vez anunciou que vai ser possível entrar e sair deles livremente. Isso não deve eliminar as missões de nave tradicionais, uma vez que a trilogia original tem eventos memoráveis que pedem o formato, como a luta dos Snowspeeders contra os AT-ATs em Hoth ou a própria batalha de Yavin, em que os X-Wings precisam entrar nas trincheiras da Estrela da Morte para destruí-la, mas a opção abre possibilidades interessantes.

Apesar de não confirmada pela produtora, a inovação mais provável resultante do novo sistema de veículos é que eles sejam utilizados como as habilidades específicas dos personagens no jogo anterior. Da mesma forma que certas fases exigiam o salto mais alto de Jar Jar Binks ou a habilidade de abrir portas de R2-D2, *LEGO Star Wars II* deve incluir obstáculos que exijam o uso de Snowspeeders, A-Wings ou mesmo veículos imperiais, como os blindados AT-ATs e AT-STs, que apareceram em *O Império Contra-ataca* e *O Retorno de Jedi*. E os cenários, ao menos os que precisam de veículos, devem ficar maiores.

JOGABILIDADE RENOVADA

Apenas a inclusão de novos meios de transporte não é inovação suficiente para inspirar uma boa seqüência. Por isso, *LEGO Star Wars II* promete mais novidades. Para começar, no modo de jogo Free Play, que já existia, não só será possível jogar qualquer fase com qualquer personagem, como agora também será possível utilizar qualquer veículo, a critério do jogador.

Outro recurso interessante do modo Free Play é a personalização. Como no LEGO real, o game permitirá que você misture as partes do

Vai dizer que você nunca sonhou em ter um sabre-de-luz para resolver os conflitos com seu pai de uma forma, digamos, mais direta?

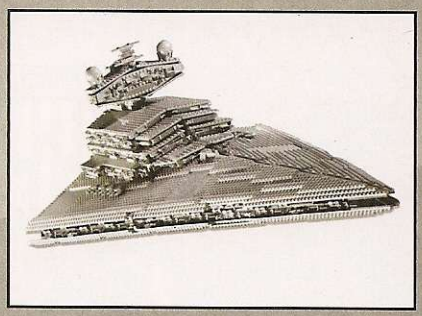
corpo de diversos personagens para criar um guerreiro único. Quer unir a cabeça da Leia com o corpo de Chewbacca e as pernas de Luke? Por que não? Ainda não foi revelado como a personalização afetará a habilidade dos personagens, mas já se sabe que, como no primeiro game, mais de 50 personagens dos três filmes estarão disponíveis.

Quem jogou o primeiro *LEGO Star Wars* também deve ter boas surpresas, segundo a produtora. Ainda não se sabe se o recurso estará disponível no jogo de PS2, mas já foi divulgado que, ao menos em um dos consoles para os quais o game vai sair, quem tiver um save do título anterior liberará, de cara, 56 personagens extras para o modo Free Play. De todas as inovações anunciadas esta é a mais fraca, evidentemente, mas vale lembrar que o jogo acabou de ser anunciado, e até o lançamento, que só deve rolar perto de setembro, muita coisa pode acontecer.

PARA MONTAR

A união dos blocos LEGO com a saga de aventura e ficção criada por George Lucas começou anos antes do primeiro jogo de PS2. Licenciada pela fabricante de brinquedos em 1999, a série dos cinemas ganhou personagens e naves de montar das duas trilogias. Mas os brinquedos não são baratos. Se você quiser um Destroyer Estelar como o da foto ao lado, por exemplo, terá de gastar "apenas" US$ 300. Vale lembrar, como referência, que um PSP zerado custa US$ 250.

Mas se trezentas doletas é um valor muito alto, o kit da Millenium Falcon aqui do lado é mais baratinho. Bastam US$ 100 para levar um. Claro, em blocos, para passar horas montando. Mas afinal, você gosta de LEGO ou não? Para conhecer outros kits relacionados com o universo *Star Wars*, visite o site shop.lego.com.



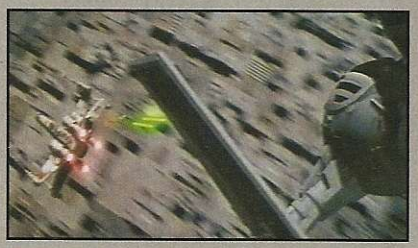
A batalha de Yavin, que culminou na destruição da primeira Estrela da Morte, deve ser a cena mais reproduzida na história dos videogames. Mesmo assim, é bom ver os X-Wings nas trincheiras de novo

CENAS FAMOSAS QUE TODO GAME DE STAR WARS DEVE TER

Certos momentos são obrigatórios em qualquer jogo da trilogia original de *Star Wars*. Veja alguns deles:

EVENTO: Obi-Wan versus Darh Vader
FILME: Star Wars: Episódio IV

Seja no papel de Obi-Wan Kenobi, seja no papel de Darth Vader, quem não quer reviver o primeiro duelo de sabres-de-luz de *Star Wars*? E de brinde você ainda ganha a chance de ver Luke gritar "Nãäääääääääääo", como todo bom Jedi deve fazer após assistir à morte de seu mestre.



EVENTO: Batalha de Yavin
FILME: Star Wars: Episódio IV

E você ainda pergunta por que essa cena tem de estar em *LEGO Star Wars*? A batalha cinematográfica mais reproduzida dos games desde o tempo do Atari não foi recriada tantas vezes à toa. Todos querem ter a sua chance de detonar a Estrela da Morte, mesmo que ela seja feita de LEGO.

EVENTO: Batalha de Hoth
FILME: Star Wars: Episódio V

AT-ATs vêm em peso para esmagar sua base rebelde e, só para complicar, seus tiros não penetram na blindagem deles. Quem já jogou *Rogue Squadron*, que infelizmente não saiu para o PS2, sabe como é bom derrubar estes tanques quadrúpedes com apenas um cabo de aço e muita habilidade.

EVENTO: Luke versus Vader – Round 1
FILME: Star Wars: Episódio V

Nada é mais estiloso no mundo de *Star Wars* do que ouvir Darth Vader proferir suas célebres frases de *O Império Contra-ataca*: "Venha para o lado negro" e "Eu sou seu pai". Ok, Luke toma um belo couro nessa luta, perde a mão e quase morre, mas quem se importa? Todo mundo sabe que ele ganha no final.

EVENTO: Luke versus Vader – Round 2
FILME: Star Wars: Episódio VI

Tudo bem que – bem na melhor hora do combate – Luke resolve dar uma de escoteiro mirim e desiste de passar o sabre-de-luz em seu pai. Mas veja pelo lado bom. Ainda assim ele dá uma surra no mascarado e, de quebra, encara uma bela dose de cadeira elétrica nas mãos do velho amigo Palpatine.

Evento: Batalha de Endor
Filme: Star Wars: Episódio VI

Ewoks são peludinhos. Ewoks são bonitinhos. Ewoks são toscos. Mas veja pelo lado bom: se for possível reviver a parte terrestre da Batalha de Endor do lado do Império, você terá a chance de fritar esses ursinhos de pelúcia metidos a besta. E vai que rola uma chance de pilotar a Millenium Falcon?

"Ajude-nos, Obi-Wan Kenobi. Você é nossa última esperança." Você, que é fã, se lembra desta cena, não?

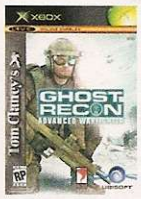
LANÇAMENTOS DO MÊS MARÇO

Netunia
.com.br

TUDO EM 6X

BLACK

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

TOCA 3 RACE DRIVER

WINNING ELEVEN 9

DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION

DRIVER PARALLEL LINES

FIFA STREET 2

BLACK

THE GODFATHER

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

WINNING ELEVEN 9

FIFA STREET 2

NARUTO CLASH OF NINJA

SONIC RIDERS

007 FROM RUSSIA WITH LOVE

PURSUIT FORCE

SPLINTER CELL ESSENTIAIS

SYPHON FILTER DARK MIRROR

UNTOLD LEGENDS THE WARRIORS CODE

FIFA STREET 2

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

SUPER PRINCESS PEACH

TALES OF PHANTASIA

GAME CUBE
R$ 599,00
EM 3X
SEM JUROS

NINTENDO DS
COM MARIO KART
R$ 720,00
EM 3X
SEM JUROS

SONY PSP
R$ 990,00
EM 3X
SEM JUROS

PS TWO SLIM
R$ 749,00
EM 3X
SEM JUROS

GAME BOY MICRO
R$ 399,00
EM 3X
SEM JUROS

GAMEBOY ADVANCE SP
R$ 399,00
EM 3X
SEM JUROS

(11) 3825-7600

WWW.NETUNIA.COM.BR

CONFIRA + PRODUTOS EM NOSSO SITE

COMPRAS PARCELADAS EM 3 OU 6 VEZES SOFRERÃO ACRÉSCIMO
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO*
PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

por Eduardo Trivella

VISION GT

Com tanque cheio e pneus novos, Gran Turismo se prepara para o PS3

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** Polyphony Digital **Tipo:** Corrida **Plataforma:** PS3 **Previsão:** 2007

Se você tem um PS2, pegue *Gran Turismo 4* e coloque no aparelho. Jogue com qualquer carro em qualquer pista e repare no visual. Agora responda: dá pra imaginar algo mais detalhado do que isso? Pois Kazunori Yamauchi, criador e produtor de *GT* e presidente da Polyphony Digital, afirmou que *Vision GT*, o novo jogo da série para o PS3, será "apenas" cem vezes mais detalhado. O trailer do título é enfático: "da realidade parcial para a realidade total". Está bom pra você?

Mas como acontece atualmente com todo projeto de PlayStation 3, mesmo com esse absurdo detalhamento prometido, as informações sobre o jogo em si ainda são raras. Só o que tem rolado por aí são videos que foram exibidos nas feiras E3 e Tokyo Game Show, que rolaram em 2005. Ninguém ainda colocou a mão no game.

Mas só com isso já dá pra ter uma idéia do que a softhouse está preparando para os jogadores: gráficos soberbos, animações impressionantes e jogabilidade carregada na simulação, ou seja, as características da série multiplicadas pela potência do PS3. Os integrantes das equipes de box, por exemplo, têm animações individuais, além de texturas e iluminação própria para cada um. Isso sem falar que até a platéia parece de verdade. Público de papelão? Aqui, não!

Variedade de pistas é algo que também não deve ser motivo de preocupação. Como o intuito é bombar aquilo que já existia no último *GT*, pode apostar que *Vision* terá pistas a dar com o pau, tanto em circuitos reais como em estradas off-road criadas pela equipe de desenvolvimento.

■ **Cem vezes mais detalhes é o que a produtora promete para Vision GT. Duvida? Coloque o DVD de GT4 no PS2 e compare as imagens**

POR QUE VALE A PENA

Duas palavras: Gran e Turismo. A menção de um novo título dessa série é suficiente para arrepiar os pêlos da nuca de qualquer fã de jogos de corrida, e todo mundo está louco para saber como o novo GT será no PS3.

■ **REALISMO – Isso sim é uma equipe de box**

■ **PAPELÃO NÃO – A torcida será composta por modelos em 3D. Adeus bonecos de papel**

■ **ÓBVIO – Alguém duvida que os carros de Vision serão ainda mais detalhados que os de *GT4*?**

por Eduardo Trivella

DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Rappers resolvem suas diferenças em território menor

Distribuidora: Electronic Arts **Produtora:** EA Canada / Aki Corporation **Tipo:** Luta **Plataforma:** PSP **Previsão:** Abril de 2006

Os astros do hip-hop já quebraram muitos tacos de bilhar e as cabeças uns dos outros em dois games do PS2, ambos de ótima qualidade tanto no visual quanto na jogabilidade. No próximo titulo da série, no entanto, a treta vai rolar em outra quebrada: o PSP.

■ **DE DOER** – Se os golpes no PSP forem tão bons quanto os do PS2, o sucesso é garantido

Inédito, *The Takeover* não é nem uma conversão nem uma seqüência, no sentido tradicional. Em vez de continuar a história de *Fight For NY*, o último jogo do PS2, a versão de PSP narra fatos anteriores a *Def Jam Vendetta*, o primeirão da série.

Mas se você é desses que acham que história de jogo de luta é tudo igual e quer só curtir a sonzeira e a pancadaria, *Def Jam* não faz feio. A lista de celebridades inclui nomes como Busta Rhymes, Carmen Electra, Lil' Kim, Ludacris, Method Man, Redman, Snoop Dogg e Xzibit, todos com seus cordões de ouro gigantes e muita fome de porrada.

POR QUE VALE A PENA

Para quem gosta de rap, já vale pelo som. Para quem gosta de um bom game de luta, há a esperança de a versão portátil ser tão boa quanto a do console.

Para não causar aquela desagradável sensação de mesmice, *Takeover* trará golpes e arenas inéditos, além de um modo de criação de personagens e, como já é tradicional no PSP, suporte total a partidas multiplayer sem fio.

HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME
COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS
VISITE NOSSO SITE:
WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM
3326-0045

LOCALIZAÇÃO:

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

por Eduardo Trivella

HITMAN BLOOD MONEY

Nem todo careca cheio da grana é executivo de multinacional

Distribuidora: Eidos Interactive **Produtora:** IO Interactive **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Maio de 2006

Se é dos carecas que elas gostam mais, não podemos afirmar com certeza. Mas que a Eidos adora um certo carequinha, isso não é segredo para ninguém. No quarto jogo da série *Hitman*, o calvo Agente 47 está ainda mais sinistro e sanguinolento do que de costume. Quando membros de sua agência começam a ser eliminados sistematicamente, o cara descobre que uma grande organização está por trás das mortes e que ele próprio pode ser o próximo alvo. O caçador virou caça.

Depois de *Contracts*, lançado há quase dois anos, a produção continua a cargo da IO Interactive, que não fez muitas mudanças na parte visual do jogo, mas implementou novidades bem interessantes, como uma maior interação do agente com ambientes e objetos e muitas conversas que resultam em pistas a serem seguidas.

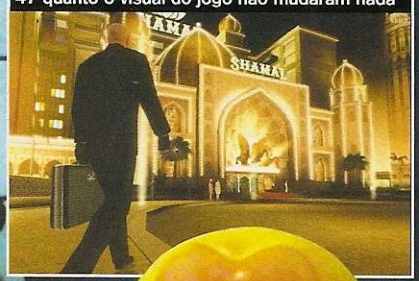
Mas o que merece mais atenção mesmo é o novo sistema de notoriedade. Depois de cada fase, é preciso ficar ligado no jornal para saber se você não foi muito, digamos, indiscreto. Se você matar 20 pessoas em uma fase que role em Las Vegas, por exemplo, o jornal pode sair com a manchete "Jogador Morto sem Motivo Durante Partida de Pôquer". Aos discretos, uma grana extra é reservada, que pode ser usada para comprar equipamentos, além de servir para subornar personagens que virem você "agindo" durante as missões. Bons assassinos aparecem pouco, o que evita que eles sejam reconhecidos nas ruas e facilita o trabalho. Quanto aos mais descuidados... Bem, há uma agência caçando você, lembra?

POR QUE VALE A PENA

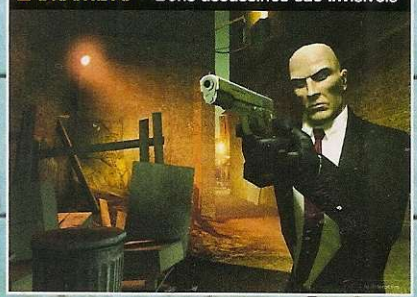
Hitman mistura ação e furtividade e traz aquilo que os jogadores de videogame adoram: muita violência. Depois do ótimo *Contracts*, o pouca-telha parece estar ainda melhor.

Caçado por uma organização misteriosa, o Agente 47 precisa fazer o que ele sabe melhor: matar sem fazer barulho

SEM CABELOS – Tanto a careca do Agente 47 quanto o visual do jogo não mudaram nada



DISCRETO – Bons assassinos são invisíveis



www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS*** no cartão de crédito.

Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.
Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.

PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Jogos Originais novos a partir de R$99,00 em 3x sem juros no cartão!

Ou acima de **R$100,00** em produtos, você pode parcelar em **6x sem juros** no cartão*!
Compre em nosso site e receba em sua casa!

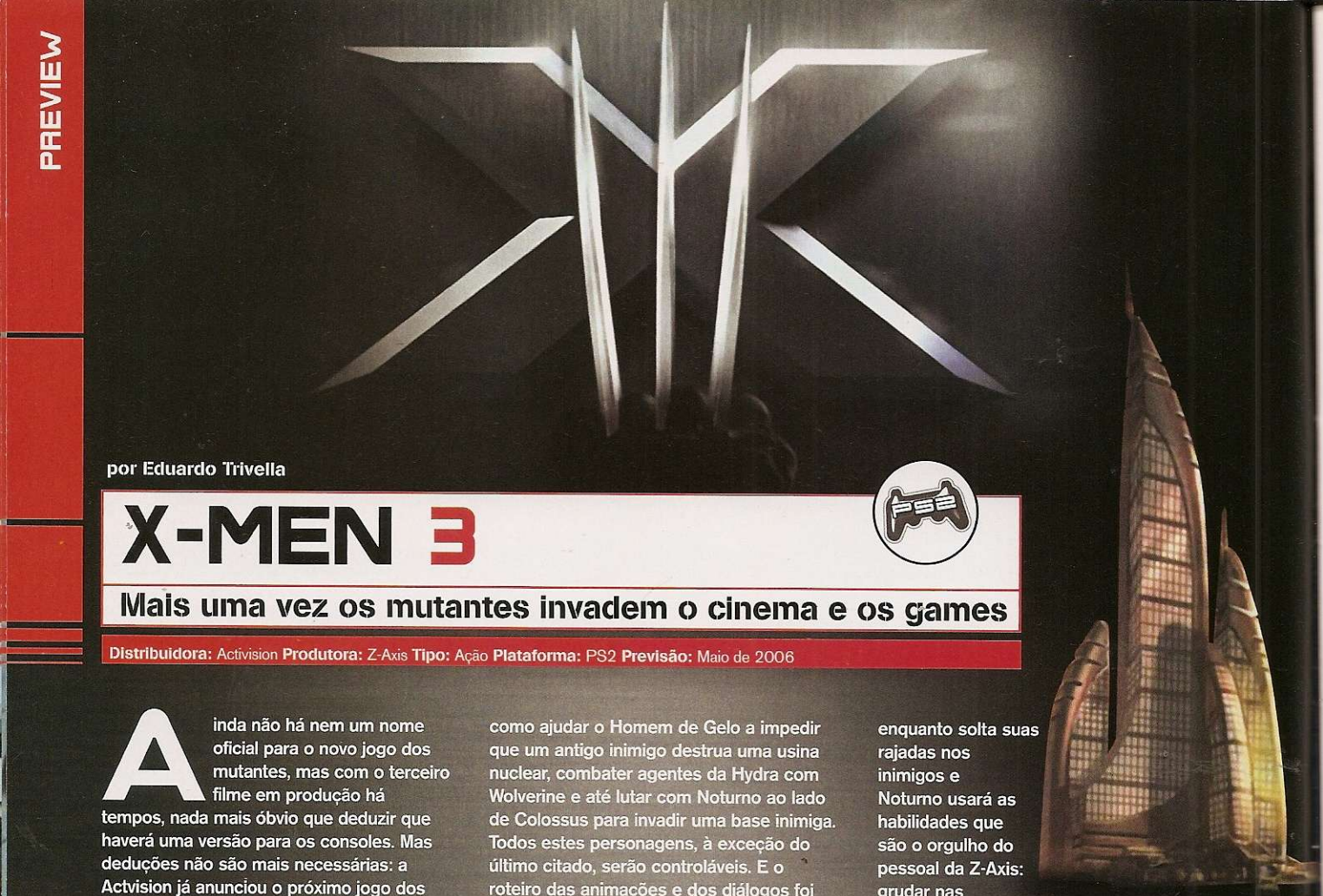
Confira nossa linha completa de acessórios em nosso site!

A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.
Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!
Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).
Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

F: (19) 2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br



por Eduardo Trivella

X-MEN 3

Mais uma vez os mutantes invadem o cinema e os games

Distribuidora: Activision **Produtora:** Z-Axis **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Maio de 2006

Ainda não há nem um nome oficial para o novo jogo dos mutantes, mas com o terceiro filme em produção há tempos, nada mais óbvio que deduzir que haverá uma versão para os consoles. Mas deduções não são mais necessárias: a Actvision já anunciou o próximo jogo dos mutantes. O título complementará a narrativa do cinema, seguindo mais de perto a trajetória do mutante Noturno e servindo como ponte entre os filmes *X-Men 2* e *3*.

Será um verdadeiro desfile de freaks com poderes sobrenaturais e penteados escabrosos. As missões incluem tarefas como ajudar o Homem de Gelo a impedir que um antigo inimigo destrua uma usina nuclear, combater agentes da Hydra com Wolverine e até lutar com Noturno ao lado de Colossus para invadir uma base inimiga. Todos estes personagens, à exceção do último citado, serão controláveis. E o roteiro das animações e dos diálogos foi criado pela mesma equipe do filme.

A produtora promete que cada um dos personagens controláveis terá um estilo de jogo único. Wolverine contará com golpes poderosos e um medidor de fúria que o deixará mais irado ainda. Já o Homem de Gelo usará trilhas de gelo para se mover enquanto solta suas rajadas nos inimigos e Noturno usará as habilidades que são o orgulho do pessoal da Z-Axis: grudar nas paredes e se teletransportar de um lugar para outro enquanto ataca, além de "entrar nas sombras" para fugir dos bandidos e recuperar o fôlego. Pena que não haverá como trocar de personagem no meio das fases – cada missão terá de ser concluída com o personagem que a iniciou.

POR QUE VALE A PENA

Não haverá modos multiplayer pois, segundo a Activision, o objetivo é proporcionar uma experiência completa para um jogador. Esse comprometimento e o entusiasmo da equipe podem ser indicações de um bom produto.

HABILIDADES ESPECIAIS – Cada mutante tem um poder específico que influi no sistema de jogo

QUE FRIO – O Homem de Gelo é um dos personagens controláveis que farão parte do jogo

DE CINEMA – As animações e os diálogos são assinados pelos mesmos roteiristas do filme

por Eduardo Trivella

MORTAL KOMBAT: DECEPTION UNCHAINED

Online e portátil. Mas ainda é o mesmo jogo do PS2

Distribuidora: Midway Games **Produtora:** Midway Games **Tipo:** Luta **Plataforma:** PSP **Previsão:** Abril de 2006

Quando *Deception* foi lançado para o PS2, em 2004, o jogo se destacou por ter sido o primeiro *Mortal Kombat* a trazer modos de jogo online. O jogo descrito neste preview não fica só nisso: além de ser online, trata-se do primeiro *Mortal Kombat* portátil.

Se não ficou evidente ainda, o sexto episódio da série de luta é na verdade um remake que chega ao PSP sem recursos inéditos, a não ser o fato de ser portátil. Mesmo assim, o game tem os seus méritos. O primeiro deles é a qualidade. A versão foi reduzida apenas no tamanho físico, pois traz tudo aquilo que se viu no jogo de console, gota de sangue por gota de sangue. Ambientes destrutíveis, modo Konquest, Puzzle Kombat... tudo!

POR QUE VALE A PENA

Deception fez sucesso nos consoles e significou a redenção da série, que andava meio capenga. Se os controles no PSP mantiverem a qualidade, não haverá do que reclamar.

O segundo mérito, este exclusivo do portátil, diz respeito à maneira como será realizada a jogatina online. Já que a pancadaria vai rolar no PSP, nada melhor que um modo online wireless, não é mesmo? Detalhes como a adaptação dos controles, as limitações do portátil e a velocidade do jogo ainda são incógnitas, mas o maior enigma ainda diz respeito aos extras. Por melhor que tenha sido a versão *Deception*, vai ser muito chato se não rolar nenhuma

■ **CONVERSÃO TOTAL** – Todos os recursos da versão de PS2 estarão inclusos no portátil

■ **SEM NOVIDADES** – Nenhum recurso extra ou exclusivo foi prometido para o PSP até agora

A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o Melhor Preço

Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

TUDO EM ATÉ 20x

Disk Games

Desde 1992

Atendimento de Seg. á Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.

Visite Nosso Site

www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP

TeleVendas

(19) 3242-0541

PlayStation 2

XBox

Nintendo DS

Game Cube

Lançamento

PSP Sony

Assim como em *Gran Turismo*, não só a variedade das motos impressiona, mas principalmente, a qualidade dos modelos 3D. As motocas são mesmo lindas!

por Eduardo Trivella

TOURIST TROPHY: THE REAL RIDING SIMULATOR

Gran Turismo 4 com duas rodas a menos. Até nos erros

NOTA **7,5**

Produtora: Polyphony Digital Entertainment **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 2 **Ponto forte:** Motos que não acabam mais **Ponto fraco:** Inteligência artificial

Tempo. É disso que você mais precisa para jogar o novo game da Polyphony Digital, os autoproclamados mestres da simulação de corridas virtuais. Ao contrário de *Gran Turismo*, a consagrada série da mesma empresa, este não é um jogo de que se gosta logo na primeira curva. É óbvio o que você vai ler agora, mas o fato é que motos não são carros. A dirigibilidade, o controle, a física... tudo é muito diferente do que se vê em um game de corrida com carros. E o motivo para a existência deste abismo entre quatro e duas rodas também é óbvio: em *GT* ninguém precisa se equilibrar.

Tourist Trophy é quase perfeito no que diz respeito à física. Qualquer movimento em falso e a moto já tomba mais do que deveria, o que dá um trabalho danado para corrigir. E se você varar a zebra e der um rolê pela grama ou caixa de brita, o chão se aproximando de sua cara será quase uma certeza. É essa facilidade em beijar o asfalto, e a conseqüente perda de tempo em esperar o piloto se recompor e recuperar velocidade, que pode afastar muita gente do título. A dificuldade em manter a moto na pista e acertar a tangência das curvas também tem tudo para tirar a paciência de quem não costuma se dedicar a um game e só quer satisfação imediata. Porém, aqueles que se derem ao trabalho de jogar um pouco mais vão descobrir um simulador competente e com muita variedade.

Lembra do início do parágrafo anterior? O "quase perfeito", no que diz respeito à simulação física, fica por conta dos trechos em que o guard-rail aparece. Como disse um colega, "até *Road Rash*, do Mega Drive, atirava o piloto longe numa batida de frente". Por que isso não acontece em *TT*? E por que será que é possível deslizar pelo mesmo guard-rail sem nem sequer modificar o traçado? A produtora deveria ter caprichado mais aqui, afinal, se este é o "The Real Riding Simulator" (o simulador de pilotagem real), a simulação deveria ser boa também com relação aos obstáculos. Enfim, se você não quer se decepcionar, aprenda a pilotar e fique na pista.

Agindo em conjunto

Outro aspecto que poderia melhorar em *TT* é o controle independente do piloto. Ao mesmo tempo em que se controla a moto, deve haver um comando que desloque o centro de gravidade do piloto em curvas, freadas e retomadas. Isso até existe no jogo, mas não funciona de forma satisfatória. Na parte visual e sonora, entretanto, é difícil achar defeito: o game é lindo, roda em 1080i (para quem tem uma HDTV) e tem efeitos sonoros de pirar o cabeção.

Entre erros e acertos, *Tourist Trophy* entrega o que promete: um *Gran Turismo* sobre duas rodas. A curva de aprendizado inicial, porém, é exigente, e com a baixa popularidade do esporte por aqui, fica difícil imaginar este jogo no mesmo patamar da série de carangas da Polyphony.

SIMULAÇÃO PERFEITA – No asfalto, pelo menos. Só não bata no guard-rail. Aí vira tudo arcade

playparts

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para

NINTENDO GAME CUBE

PlayStation.2

PlayStation

Tudo para sua assistência Técnica.
www.playparts.com.br

HD Combo

Unidade óptica para Play2 Slim

KHS 400C

Unidade óptica para PS one

Memory Card

Solicite sua tabela de preços especiais para atacadista

Tel/Fax: (11) 3228-5838

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010

por Leandro Rodrigues

■ Como a vida é irônica. Se você tivesse economizado toda aquela grana que gastou com fichas de *Street* já teria grana para comprar um PSP...

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

PSP

NOTA 8,0

Porrada em qualquer lugar

Produtora: Capcom **Distrubuidora:** Capcom **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** Bom pra jogar a qualquer hora **Ponto fraco:** O direcional do PSP cansa

Febre do começo da década de 1990, *Street Fighter 2* lotou fliperamas por todo o País, consumindo fichas a rodo. Agora, com o PSP, o perdedor não precisa mais largar a máquina, já que portátil tem dono.

Street Fighter Alpha 3 Max é uma coletânea para fã nenhum de pancadaria em 2D botar defeito. São 35 personagens, entre eles Eagle, de *Street Fighter I*, Maki, de *Final Fight II*, e *Ingrid*, do *Capcom Fighting Jam*, além de lutadores clássicos que continuam marcando presença. Os sistemas de batalhas são os mais variados possíveis. Além do tradicional Arcade, é possível curtir outros nove modos de jogo, cada um com características únicas (confira o box ao lado), isso sem contar os modos de edição, treinamento e muliplayer. A jogatina em grupo traz os modos Versus, Team Battle, Variable Battle e Dramatic Battle.

No visual deste *Street*, a primeira falha da conversão para o PSP. Idênticos aos gráficos da versão de PS1, o jogo sofre de um "efeito engorda", já que a imagem é esticada para caber na tela widescreen do portátil. Felizmente, não é nada que uma visita às opções não resolva, mas incomoda. O que mais impressiona, por outro lado, é que tudo roda rapidamente, sem nenhuma travada ou loading longo. É irresistível a tentação de jogar uma partidinha a cada tempo livre, sem falar que há ainda a possibilidade de tirar partidas online com até oito jogadores em quatro diferentes modalidades de jogo.

Mas como nem tudo poderia ser perfeito, executar os golpes é o grande problema. Não por culpa do jogo, que fique claro, mas basta alguns minutos socando o direcional digital do PSP para destruir os dedos. E jogar com o analógico não rola.

■ VAI UM SPA? – A tela esticada para ficar widescreen deixa todos os personagens mais "cheinhos"

■ UNVERSO CAPCOM – *Street, Final Fight II, CFJ.* A Capcom é ou não é boa em reciclar lutadores?

MODOS DE JOGO

World Tour
Porrada pelo mundo. Além de ganhar, você precisa executar golpes específicos para prosseguir. Complete os objetivos de cada país para abrir mais localidades.

Dramatic Battle
Você luta com um parceiro controlado pelo computador, contra apenas um oponente.

Reverse Dramatic
Como o próprio nome sugere, é o oposto da Dramatic Battle. Você escolhe um lutador e joga contra dois oponentes.

Survival Mode
Com apenas uma barra de energia, você precisa enfrentar todos os oponentes.

Vs 100 Kumite
Ganhe 100 lutas seguidas com apenas um round cada uma. O objetivo é ver até onde você consegue chegar e estabelecer o seu recorde.

Final Battle
Escolha o seu lutador predileto e vá direto para a última batalha contra o Bison. Ganhando esta única luta, você consegue assistir ao final do seu personagem. Mas fique esperto. A luta é pedreira...

Team Battle
Selecione três lutadores para formar o seu time e enfrente outros times.

MUNDO DOS GAMES

FALAR QUE TEM O MELHOR PREÇO É FÁCIL.
NÓS MOSTRAMOS!
E TEMOS AS MAIS VARIADAS FORMAS DE PAGAMENTO PARA VOCÊ.
CONFIRA AS PROMOÇÕES PARA MARÇO.

GARANTIA Um Ano GARANTIA

SEDEX PARA TODO O BRASIL

Cabo Extensor **R$19,99**

Controle PS2 **R$69,99**

Jogo Original **R$69,99**

Suporte PS2 **R$29,99**

Cd-rom Qual É A Música **R$69,99**

CD Remixes **R$19,99**

Boné PS2 **R$19,99**

Cabo s/ Vídeo Universal PS1/PS2/XBOX 64/GameCube **R$49,99**

Camiseta PS2 **R$29,99**

Bolsa Exclusiva PS2 **R$39,99**

Porta-cd PS2 **R$19,99**

Controle Remoto **R$69,99**

Só fica sem play 2 quem quer!

24x R$ 35,00
ou
36x R$ 25,00

ligue e consulte condições

PlayStation2 original

\+

02 controles analógicos
01 camiseta exclusiva PS2
01 porta-cd exclusivo PS2
01 cd-rom Qual É A Música
01 jogo original
01 bolsa exclusiva PS2
01 boné exclusivo PS2
01 cabo extensor
01 cabo s/ vídeo universal
01 suporte
01 caneta PS2
01 cd Remixes

Promoção QUERO TUDO

R$ 699,00

fotos meramente ilustrativas

Pack 1

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 2

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 3

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 4

Tudo por:
R$ 49,99

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP
www.mundoplaystation.com.br

por Leandro Rodrigues

MEGA MAN X COLLECTION

NOTA 7,0

Poucos extras e muitas horas de diversão

Produtora: Capcom **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Diversão para muitas horas **Ponto fraco:** O game bônus não vem liberado de cara

COLECIONÁVEL
Os jogos emulados são idênticos às versões que saíram para os consoles originais

Após duas décadas de sucesso, com passagens pelas mais diferentes gerações e plataformas, *Mega Man*, o robô azul da Capcom, chega em um verdadeiro pacote para presentear os fãs com emulações perfeitas dos sucessos das gerações 16 e 32 bits. Ao todo, são sete títulos reunidos em um só jogo. *Mega Man X*, *X2* e *X3*, do SperNES, e *Mega Man X4*, *X5* e *X6* já seriam capazes de fazer a alegria de muito marmanjo, mas como é costume da Capcom, ela adoçou o pacote com um jogo inédito no Ocidente: *Mega Man Battle & Chase*. A corrida de kart com os personagens da série só havia sido lançada na Europa e no Japão.

PACOTE – Esse é bom e velho. Literalmente

Os jogos emulados não sofreram nenhuma alteração: som e gráficos são idênticos aos das versões originais. A jogabilidade, por outro lado, mudou, mas só porque o DualShock 2 melhora a experiência. Para os fãs que gostam de *Mega Man* e querem ter um bom item de coleção, *Mega Man X Collection* é uma ótima compra, mas se você procura novidade, pode esquecer: trata-se apenas de mais uma coletânea da Capcom. Não há nada que seja realmente inédito aqui.

por Leandro Rodrigues

TORINO 2006

NOTA 4,0

Trocadilho à parte, é uma tremenda fria

Produtora: 49 Games **Distribuidora:** 2K Sports **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 4 **Ponto forte:** Aprender novos esportes **Ponto fraco:** Faltou o Brasil e a jogabilidade é porca

Alguém ai sabe por que esportes de inverno não são nada populares aqui no Brasil? Claro! Cadê a neve? Em muitos países, porém, essas modalidades estranhas são a chance de conquistar o sonho olímpico, por isso, buscando atingir os amantes de esportes gelados, a 2K games criou o jogo oficial da 20ª edição das Olimpíadas de Inverno, realizadas no mês passado na cidade de Turim, na Itália.

Ao todo são 15 esportes diferentes, desde corridas de esqui e snowboard até as competições mais elaboradas, como o Biathlon, no qual, além de esquiar, o jogador precisa parar em pontos predeterminados e atirar em alvos. Mesmo contando com a licença do COI (Comitê Olímpico Internacional) e um sistema multiplayer para quatro jogadores, o jogo não tem nenhum atrativo. Não bastassem os esportes não serem os nossos favoritos, os controles lentos atrapalham em modalidades nas quais a precisão é necessária.

O som também não cativa e, para piorar, na maioria das vezes, se torna tão repetitivo que abaixar o som e colocar um MP3 fica irresistível. Os desafios até são interessantes, mas se tornam repetitivos em poucas rodadas. O game vale só pela chance de conhecer novas modalidades de esporte, mas se você pretende representar as cores da nossa bandeira nesse jogo, pode esquecer, pois os nossos poucos atletas que estão no evento foram ignorados pela produtora.

QUE PENA – Curtir um esporte diferente seria interessante, não fosse o controle porco

AHH! – Esqui você sabe o que é, não sabe?

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

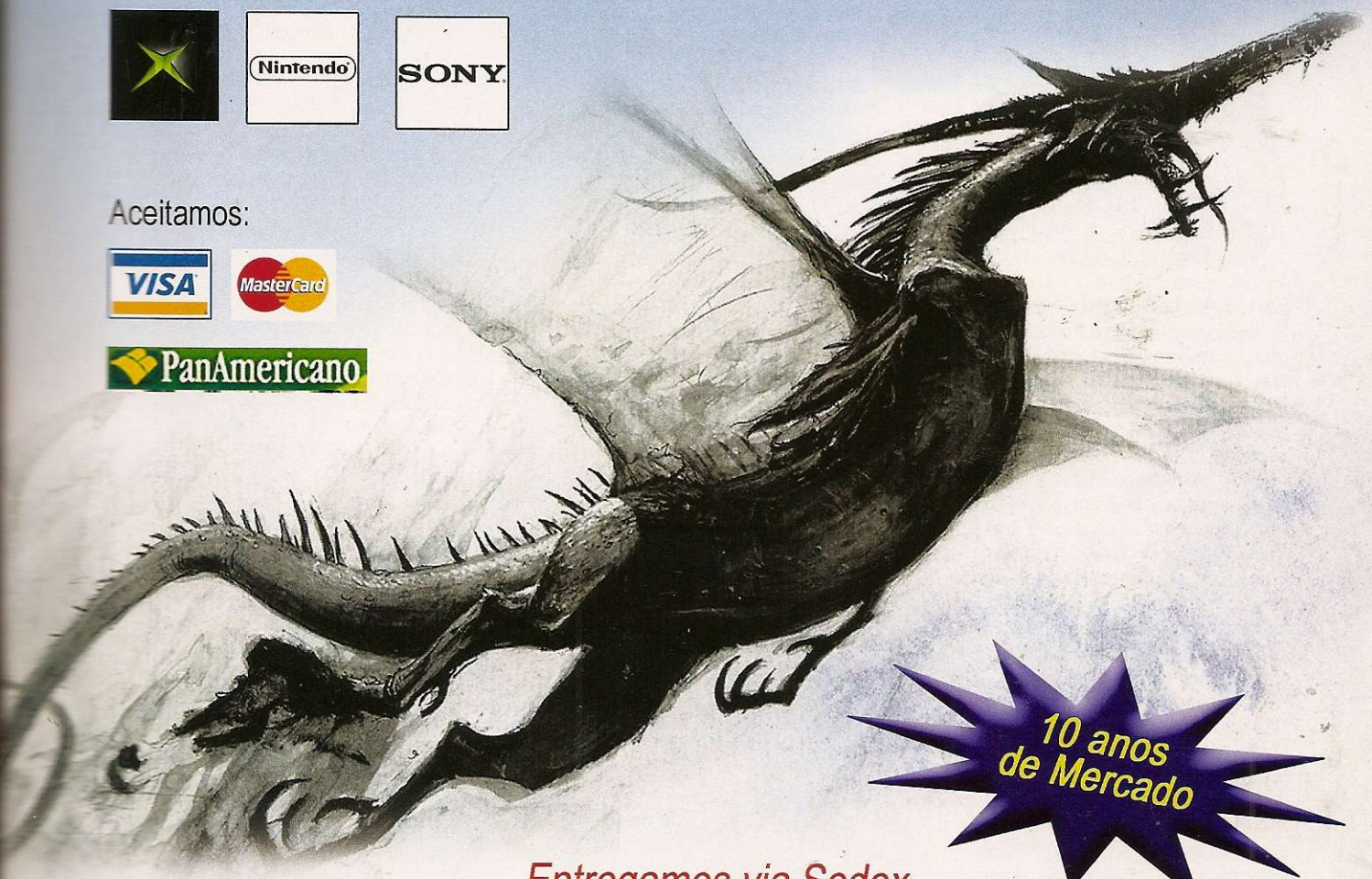
Parcelamos em até 15 X

- Vídeo-games e Jogos
- Assistência Técnica com profissionais qualificados
- Destravamento de Playstation 2 com 01 ano de garantia no Chip

Nintendo SONY

Aceitamos:

VISA MasterCard PanAmericano



10 anos de Mercado

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br
Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

por Leandro Rodrigues

RUGBY 06

O esporte é desconhecido, mas dá show

NOTA 7,5

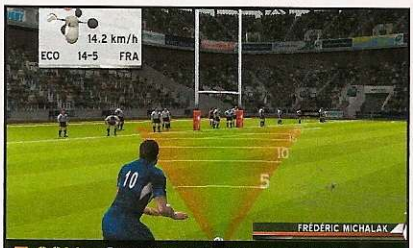
Produtora: EA Sports **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** O modo World League **Ponto fraco:** Alguém aí sabe o que é Rugby?

■ TOUCHDOWN!! – Não. Em Rugby isto se chama "Try". Mas vale pontos do mesmo jeito

Lendas contam que o Rugby, um esporte praticado pelos ingleses há mais de cem anos, surgiu durante um jogo de futebol. Um jogador pegou a bola com as mãos e saiu correndo até a linha de fundo. Verdade ou não, o esporte é um misto de regras do nosso futebol com o americano.

Para se ter uma idéia básica do funcionamento do jogo, seu objetivo é cruzar a meta adversária ou então fazer gols chutando a bola sobre o travessão do adversário. O contato físico é tão forte, se não for maior, quanto o do futebol americano. Vale interceptar de qualquer maneira. Há diversas opções de estratégias e também um mapa tático no qual o jogador seleciona a melhor opção para aproveitar ao máximo seu time.

Para variar, a Electronic Arts, produtora do game, tem a licença oficial do esporte, o que significa que o jogo conta com times reais, jogadores e tudo o mais que se espera de um título esportivo licenciado. Mas, felizmente, o jogo não se limita às equipes prontas. É possível criar seu time do zero e tentar o sucesso no modo World League, que inclui ainda a possibilidade de comprar e vender jogadores de sucesso, além de uma opção para marcar amistosos. Na parte técnica, o visual é espetacular e a trilha sonora tem a qualidade da EA, ou seja, pode ir na boa. Para quem curte futebol americano e quer conhecer um pouco mais deste esporte, eis aqui uma boa pedida.



■ GOL! – Quer dizer, não é bem assim. Se a bola passar por baixo do travessão, não vale nada

por Leandro Rodrigues

RYU GA GOTOKU

Na Yakuza o negócio é dar porrada

NOTA 9,0

Produtora: Sega **Distribuidora:** Sega **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Visual e sistema de combate **Ponto fraco:** Ainda não existe versão americana confirmada

Chamado inicialmente de *ProjectJ*, *Ryu Ga Gotoku* chega ao mercado japonês como uma das grandes apostas da Sega. Com temas adultos, como violência, sexo e crime organizado, o game o coloca no papel de um jovem chamado Kazuma Kiryu que, acompanhado pela bela e misteriosa Haruka, deve fazer sua carreira na Yakuza, a máfia japonesa.

O sistema do jogo é semelhante ao de *GTA*, com muitas ruas para explorar e várias missões não lineares que você deve localizar pelo mapa no canto esquerdo inferior. Tudo aqui é resolvido na pancadaria e o jogo oferece uma lista enorme de combos para você executar. E para turbinar ainda mais a pancadaria, ainda é possível aprender novos golpes conversando com outros personagens espalhados pelo bairro. Outras adições obrigatórias no gênero também estão presentes, como a possibilidade de usar objetos ou mesmo os cenários para detonar os adversários mais rapidamente.

■ ADULTO – Sim, é melhor tirar as crianças da sala antes de jogar. Depois não reclame...

Os gráficos estão bem trabalhados, principalmente nas cenas não interativas em que o clima cinematográfico lembra *Shenmue*, outro jogo de sucesso da Sega. E o som não decepciona, completando o clima e deixando tudo em perfeita harmonia. O único defeito do jogo é o fato de ele ainda não ter sido lançado nos EUA. Não há nem previsão. Para quem não curte tentar ler aquele monte de letrinhas japonesas, o jeito é esperar.

por Danilo Porto Bastos

WILD ARMS 4

Faltou caprichar um pouco mais

NOTA **6,5**

Produtora: Media Vision **Distribuidora:** XSEED Games **Tipo:** RPG **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** O novo sistema de batalha **Ponto fraco:** Todo o resto

A cada versão de *Wild Arms* a Media Vision aparece com novas idéias para tentar levar o RPG ao pódio do gênero, e desta vez não foi diferente. Só que, pelo visto, a produtora vai ter de continuar tentando por um bom tempo.

O principal foco das mudanças, o sistema de batalha, é o que há de melhor no título. A idéia de dividir o cenário das lutas em sete hexágonos (HEXs) proporciona mais estratégia aos combates, exigindo que o jogador pense não apenas nas seqüências de ataque e defesa, mas também no deslocamento dos combatentes. E não basta simplesmente mover seu grupo, pois os personagens e inimigos podem aparecer aleatoriamente em qualquer um dos hexágonos. Os espólios de guerra também aparecem aleatoriamente, por isso, você deve terminar a batalha no local correto para conquistar os prêmios.

Achar o local correto é a essência do novo sistema, pois, com exceção de alguns movimentos especiais – chamados de "Originals" no jogo, os ataques só atingem os oponentes que estiverem nos HEXs adjacentes ao do personagem. O mesmo vale para os itens e magias de cura. Além de marcar as posições no cenário, os HEXs podem ainda influenciar os golpes, pois a cada batalha alguns deles podem pertencer a um dos quatro elementos: Terra (amarelo), Água (azul), Fogo (vermelho) e Vento (verde). Basta ir até o HEX de seu personagem para amplificar seus efeitos.

TRAGICÔMICO – Os diálogos e animações são toscos e não empolgam. Assim fica difícil...

No resto, porém, a impressão que fica é a de um jogo mal acabado. Os enigmas e seqüências de plataforma podem até divertir, mas ficariam melhores se a jogabilidade não fosse tão limitada. Os gráficos são apenas medianos e o som, na maior parte do tempo, passa despercebido. Nos diálogos, momentos bizarros quebram o clima do jogo, com os personagens oscilando entre o engraçado e o ridículo. Em suma, fique com o jogo pelas batalhas, mas não espere nada além disso. Nada mesmo.

x-treme games

Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!

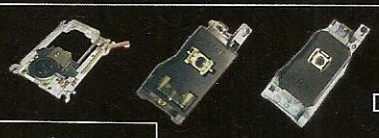
PEÇAS PARA LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS - PREÇOS ESPECIAIS

Há + de 4 anos no mercado vendendo qualidade!

- Consertamos qualquer defeito em placas de PS2
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
- Peças e preços especiais para lojas e assistências técnicas

As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL ATRAVÉS DA NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET!
(INCLUSIVE PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS)
www.lojaxtremegames.com.br



PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS!
A X-TREME GAMES É A MAIOR DISTRIBUIDORA DE PEÇAS DO SUL DO BRASIL!
PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

CONSULTE-NOS!!

+ SEGURANÇA PARA VOCÊ:
Na loja: cheques e cartões de crédito
Na Internet: boleto e depósito bancário

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR - BRASIL / CEP 80410-201
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento
Fone: +55 (41) 3232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX

25 TO LIFE

por Leandro Rodrigues

NOTA 2,0

Produtora: Avalanche Software **Distribuidora:** Eidos Interactive **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 16
Ponto forte: Não tem continuação planejada
Ponto fraco: Tudo neste jogo é fraco. Tudo mesmo

Não vale nem sequer este espaço na revista

Que fique claro. Este jogo só está aqui na **Dicas & Truques** para que você saiba o que não comprar. Depois que *GTA* apareceu, dezenas de outras produtoras tentaram beber da mesma fonte de sucesso. Infelizmente, a Avalanche foi uma delas. O que deveria ser um *GTA* multiplayer para os consoles, ou seja, algo desejável, acabou virando lixo.

No jogo, você acompanha o ponto de vista de três personagens diferentes para a mesma história. A idéia parece boa, mas o que poderia ser um ponto positivo acabou se tornando uma armadilha, pois o roteiro é fraco e não seria suficiente nem para um personagem só.

Na parte técnica, a melhor definição para *25 to Life* é simplista. Os gráficos são sem graça, com poucos detalhes, e a modelagem dos personagens também é porca. O sistema de mira é horrível. Não se surpreenda com freqüentes solavancos ao movimentar o analógico de leve. E para piorar, mudar de arma também não adianta. Todas se comportam do mesmo jeito.

A resistência dos inimigos é um caso à parte. Alguns precisam tomar mais de dez tiros para morrer. Sem falar na inteligência artificial. Há inimigos que tomam alguns tiros e correm para o lado oposto como se nada tivesse acontecido. Parece até uma versão de testes, daquelas que nunca deveria chegar às lojas. Fuja disso.

PORCO – Cá entre nós, melhor ficar no *GTA*

CURIOUS GEORGE

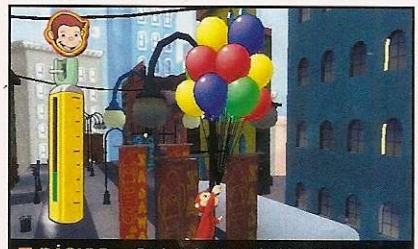
Proibido para os mais velhos

por Leandro Rodrigues

NOTA 5,5

Produtora: Monkey Bar Games **Distribuidora:** Namco **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Jogabilidade simples torna o game ideal para a criançada **Ponto fraco:** Câmera e comandos lentos irritam um pouco

George Curioso é um macaco simpático que – há mais de 60 anos – entretém o público com suas histórias em diversos livros infantis. Para comemorar a idade avançada do macaquinho, ele não só invadiu os cinemas como, evidentemente, ganhou um jogo sobre o enredo do filme.



BÁSICO – O visual não vai além disso, mas a simplicidade pode ser boa para crianças

Assim como seus livros, o público-alvo de *Curious George* são as crianças. E nada melhor do que um bom jogo de plataforma para facilitar a vida da garotada. São 12 fases repletas de itens para coletar, além de extras, como quatro mini-games diferentes.

Com um visual simples, o jogo não vai agradar aos amantes de bons gráficos, mas a simplicidade pode agradar em cheio aos mais novos, que não vão ter dificuldade em localizar seus objetivos e qual caminho traçar. Infelizmente, o problema de câmera típico do gênero continua existindo aqui e, para piorar, os comandos são lentos e atrapalham em alguns momentos do jogo. Mesmo assim, vale considerar que *Curious George* é um jogo para a garotada de até 12 anos, ou seja, você que não tem paciência pra ficar praticando pulos duplos pode ficar longe deste título.

NEOGEO BATTLE COLISEUM

Quem viu um, viu todos. Para variar...

por Julio Wecchi

NOTA 7,0

Produtora: SNK Playmore **Distribuidora:** Sammy **Tipo:** Luta **Jogadores:** 2
Ponto forte: Reúne novos lutadores da SNK **Ponto fraco:** Visual e som ultrapassados

Se depender da SNK Playmore, todos os jogos de luta da produtora terão um aglomerado de lutadores dos anos 90 com visual dos jogos da década de 80. *NeoGeo Battle Coliseum* é mais um desta fórmula inexplicável, que, apesar da tecnologia e idéia ultrapassadas, é uma febre no Japão.

O game é uma adaptação da versão do arcade e não ficou devendo nada para o original. São 41 lutadores disponíveis, cada um de um game diferente do mundo SNK, como *Fatal Fury*, *The Art of Fighting*, *The King of Fighters* e *Samurai Spirits*. Marco, de *Metal Slug*, faz sua estréia, com direito a encarar Haohmaru e Terry Bogard usando pistola e granadas. É bizarro.

No game, você escolhe uma dupla de lutadores e encara outras. Se um de seus personagens for nocauteado, é Game Over na hora. Não há rounds e o combate dura até a "morte". Como o nocaute encerra a luta, durante os confrontos é possível trocar os lutadores para escapar de golpes ou aplicar combos combinados no melhor sistema Tag. É pancadaria geral.

MAIS DO MESMO – Vai mais uma lutinha em 2D com os personagens de sempre da SNK?

PETER JACKSON'S KING KONG

NOTA 6,5

PSP

Ele encolheu para caber no portátil, mas perdeu a força

Produtora: Phoenix Studio **Distribuidora:** Ubisoft **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Clima de mistério que cerca toda a aventura **Ponto fraco:** Muito curto

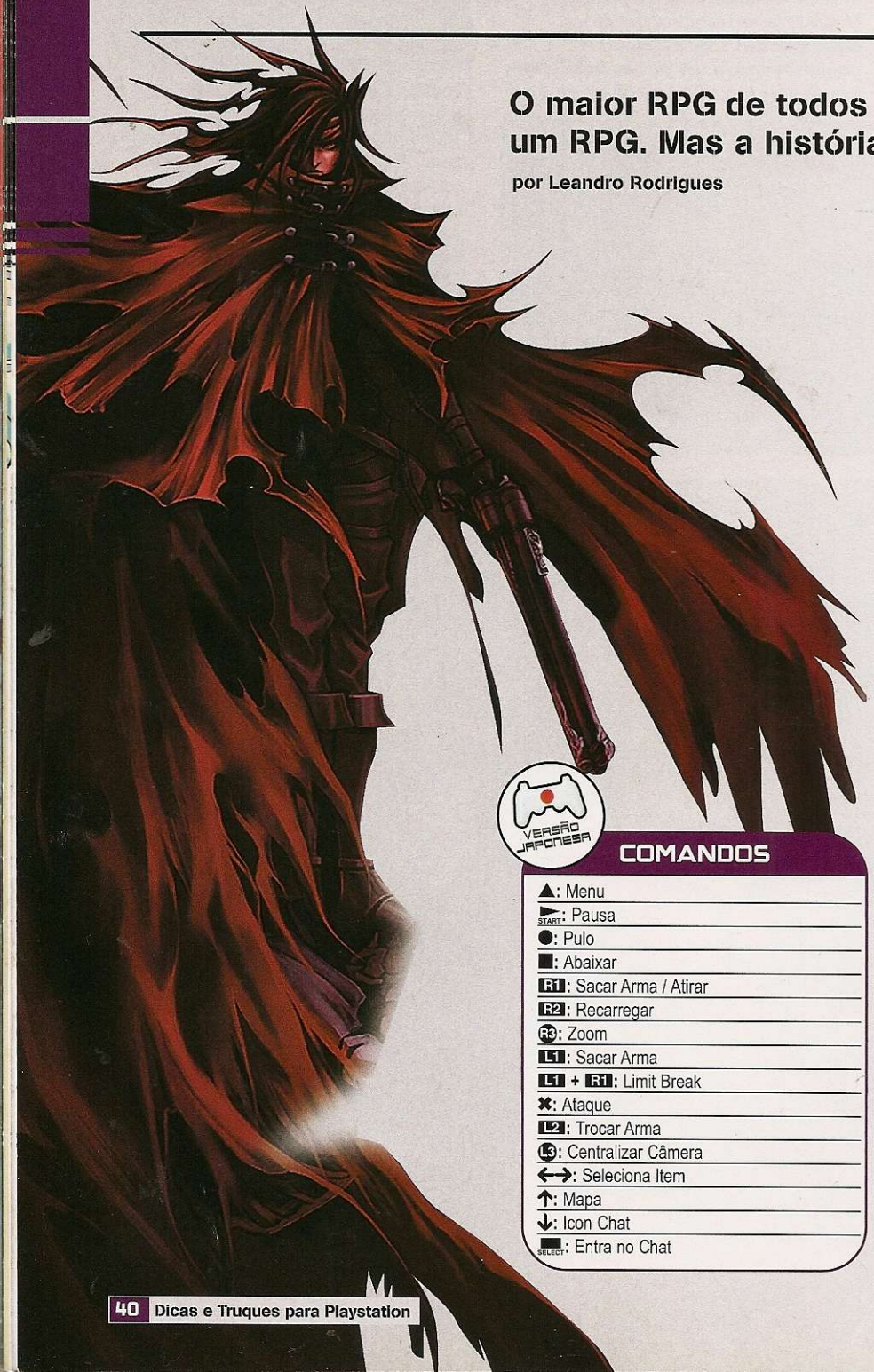
Sucesso nos cinemas e nos consoles, *King Kong* já mostrou sua força em um jogo de PS2, que reproduziu o roteiro do recente filme de Peter Jackson. E para completar o domínio do macacão, agora ele chegou ao PSP.

Se você não chegou a ver a versão do PS2, provavelmente não vai perceber nada que desabone o game, que reproduz com boa fidelidade os eventos do filme. Mas quem já teve essa experiência no PS2 com certeza vai perceber que muita coisa foi deixada para trás. A primeira coisa que fica evidente é a queda na qualidade visual. Muitas texturas foram simplificadas, e algumas ficaram básicas demais. A quantidade de missões também sofreu com a conversão. No PSP, *King Kong tem* apenas 15 missões, contra as 40 da versão de PS2. É pouco.

Mas nem tudo foi prejudicado na conversão. Os controles, por exemplo, estão perfeitos. Claro que é preciso um pouco de prática para pegar o jeito, já que há um analógico a menos, mas a tarefa não é impossível. Como em outras adaptações, os botões ■, ▲, ✖ e ● controlam os movimentos da câmera, enquanto o analógico do PSP move o protagonista. No geral, *King Kong* não é ruim, mas quem já curtiu a aventura do macacão no PS2 pode investir sua grana em outra coisa numa boa.

■ **MAU, MAS NEM TANTO** – Simplificado, King Kong perdeu um pouco de sua magia no PSP

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FAN



O maior RPG de todos os tempos não é mais um RPG. Mas a história continua cativante

por Leandro Rodrigues

Lançado originalmente para PS1, *Final Fantasy VII* foi aclamado por jogadores do mundo inteiro como o melhor episódio da série. Agora, quase nove anos depois, a Square-Enix resolveu ouvir os apelos de seu público e dar uma seqüência à história do episódio. O primeiro passo foi o lançamento do filme *Advent Children*, um espetáculo de animações que saiu em DVD e também em UMD, o disco do PSP, ampliando o universo ficcional do jogo. Mas só uma expansão do enredo não era o suficiente para os fãs. Faltava um jogo. *Dirge of Cerberus* é a resposta da produtora para este pedido.

Em time que está ganhando...

...não se mexe. Ao menos era isso que a Square precisava ter na cabeça antes de partir para mudanças tão profundas no estilo do jogo. Antes conhecido como um RPG, aliás, o RPG de maior sucesso de todos os tempos, *Final Fantasy VI* foi transformado em um game de ação, no estilo de *Devil May Cry*. Apaixonados pelo RPG vão continuar curtindo a história, óbvio, mas vão sentir falta das opções de magias, do ritmo cadenciado de jogo e, principalmente, das animações sensacionais.

Em resumo: a mudança não foi boa. No controle de Vicent Valentine, o jogador curte apenas dez horas de lazer, com gráficos comuns e objetivos simples e repetitivos. O carisma dos personagens continua presente, mas infelizmente só é possível curti-los nos inúmeros CGs que aparecem durante a aventura. Nem mesmo as músicas originais deram as caras. Não que a nova trilha sonora seja ruim. Não é. Mas em comparação com as músicas originais, ela perde o brilho.

VERSÃO JAPONESA

COMANDOS

▲	Menu
START	Pausa
●	Pulo
■	Abaixar
R1	Sacar Arma / Atirar
R2	Recarregar
R3	Zoom
L1	Sacar Arma
L1 + R1	Limit Break
✖	Ataque
L2	Trocar Arma
L3	Centralizar Câmera
←→	Seleciona Item
↑	Mapa
↓	Icon Chat
SELECT	Entra no Chat

TASY VII

Produtora: Square Enix **Distribuidora:** Square Enix **Tipo:** Ação **Plataforma:** Playstation 2 **Jogadores:** 1
Ponto Forte: Enredo envolvente **Ponto Fraco:** Controles confusos e falta de carisma

NOTA **7.0**

Descontrolado

O simples fato de ter mudado tão bruscamente de gênero já seria um desafio e tanto para os fãs superarem, mas a produtora parece que não achou isso suficiente e resolveu complicar ainda mais. Para começar, o jogo vem com todos os comandos invertidos. Mova o analógico direito para a esquerda e a câmera vira para a direita. Felizmente, basta um ajuste nas opções para resolver o problema, mas não deixa de ser um incômodo. O sistema de mira, porém, é mais difícil de engolir. Por vezes é possível atingir os oponentes sem nem ao menos mirar diretamente neles. A arma também é outro problema. Andar com ela empunhada, pronto para o combate, obstrui a visão, o que obriga o jogador a apelar muitas vezes para a visão em primeira pessoa.

Visto assim, pode parecer que *Dirge of Cerberus* só tem problemas. Não é verdade. Com um enredo que amplia o universo de *FFVII*, aliado a dezenas de acessórios e armas, chefes gigantescos os personagens que fizeram do jogo anterior um sucesso, *Dirge of Cerberus* é um jogo carismático. E apesar de drástica, a mudança de gênero não deve ser suficiente para afastar os fãs, que esperavam por uma seqüência para o enredo de seu RPG preferido há tempos.

MENUS

Se você também não nasceu no Japão, aproveite a ajuda a seguir para entender os menus do jogo:

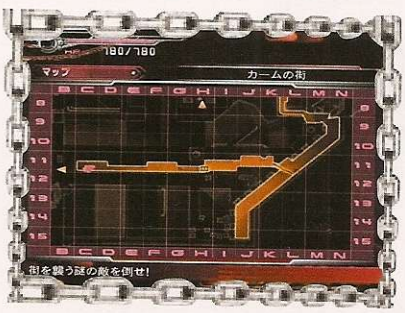
Menu Principal (Acessado apertando o botão ▲)
Mapa
Itens
Armas
Status
Opções
Opções (Primeira Tela)
Desligar vibração (Sim/Não)
Sensibilidade da mira
Modo de mira vertical invertida (On/Off)
Modo de mira horizontal invertida (On/Off)
Sensibilidade da câmera
Modo de câmera vertical invertida (On/Off)
Modo de câmera horizontal invertida (On/Off)
Mouse sensibilidade
Tipo de controle (Dual Shock 2/Teclado)

DICAS

- Quanto mais civis você salva, mais gils você ganha no final da missão;
- Os campos azuis que aparecem no chão são para você recuperar seu nível de PM e assim utilizar os Limit Breaks;
- Sempre que vir uma jukebox, aproveite para comprar munição e itens. Elas são seu ponto de acesso às lojas do jogo.

NÃO FIQUE PERDIDO

A qualquer momento no jogo você pode acessar o mapa de localização para saber sua posição exata. Basta apertar ↑. Os vermelhos mostram a localização do seu destino, enquanto azuis indicam onde estão as portas que precisam de cartões de acesso para serem abertas. Para que você não se perca, o detonado traz as coordenadas dos locais que você deve visitar indicadas por uma letra e um número. Basta cruzar coluna da letra com a linha do número. Para entender melhor, observe o ponto vermelho no mapa ao lado. Ele está na posição **C-11**.



DETONADO

CAPÍTULO 01 - THE TOWN OF KALM THAT'S ENGULFED IN HELL FIRE

1 Assim que assumir o controle de Vicent, acerte os três soldados no telhado. Suba as escadas, siga pela direita e vá até **J-15** para pegar um item. A seguir, volte e vá pelo caminho da esquerda. Siga pelas estruturas metálicas, passe pela porta e pegue outro item em **E-1**. Volte, passe pela porta e desça os vários lances de escadas.

2 Siga em frente e ignore o caminho da esquerda. No final da rua, entre à esquerda. Após passar pelas grades, salve um casal à esquerda **(I-15)** e um garoto no fim do beco **(I-14)**. Volte e entre no caminho ignorado **(G-13)**. Após a animação, acabe com todos os soldados do local. Um deles vai fornecer um cartão de acesso.

3 Passe pelo portal de laser azul **(F-11)** e siga adiante pelas ruas até ver uma mulher sendo atacada por soldados. Salve-a. Pegue outro cartão de acesso em **F-4**, volte ao portão **(H-6)** e desative-o. Suba as escadas tomando cuidado com os soldados. No alto, à esquerda, há malas com itens. Desça a escada e entre na porta à esquerda.

Chefe - Dragon Flyer

Para eliminar o helicóptero, suba na torre no centro do cenário e acerte-o quando ele se aproximar. Fique na escada sempre que ele lançar mísseis. Quando os soldados surgirem, desça e acerte os tambores de explosivos, depois suba e termine o serviço.

4 Dentro do prédio, olhe em todas as portas para pegar itens, depois suba as escadas no fim do corredor. Após detonar todos os inimigos, você voltará à área de confronto com o helicóptero. Volte ao ponto inicial **(D-8)**. Lá há aliados que o ajudarão nos desafios seguintes. Siga pelo caminho da esquerda, pegue o cartão **(F-8)** e use-o no portão à direita **(H-8)**. A seguir, pegue o segundo cartão e use-o no outro portão **(G-9)**. Continue em frente e acabe com os soldados no alto do telhado.

Chefe - Dragon Flyer GL

Entre no portão aberto. É hora de encarar outro confronto com um helicóptero. Os pontos onde você deve acertar são na asa e no topo dele. Esconda-se atrás das caixas para se proteger.

CAPÍTULO 02 - THE DEVASTATED GROUND'S DEATH STRUGGLE

5 Na primeira parte desta missão, você fica dentro do carro e deve usar a metralhadora para impedir que os demônios entrem. Mantenha a mira sempre próxima às portas do carro para não dar chance aos inimigos. Quando estiver na parte de cima do veículo, continue a se proteger dos ataques dos demônios até chegar à ponte.

Chefe - Crimson Hound

Suba até o local indicado no mapa. Seu objetivo é eliminar a besta vermelha. Não perca tempo com os inimigos azuis, pois eles aparecem continuamente. Só evite ser atingido. O vermelhão costuma se esconder nos pontos altos do cenário, por isso, fique de olho. Após detoná-lo você obtém o cartão para abrir o portal mais ao alto.

Chefe - Air Hose Corps

Continue subindo pelo caminho disponível até encontrar soldados em veículos similares a motocicletas. Para completar esta missão é preciso derrubar seis deles no mínimo.

CAPÍTULO 03 - EDGE, EMBRACED BY SILENCE

6 Assim que a missão começa, você deve procurar o cartão de acesso ao portal que brilha no mapa. Siga até o ponto **H-5** e fale com o soldado baleado para ganhar o cartão. Volte até o portão indicado em azul no mapa **(J-12)**, passe e entre na porta. No bar, entre pelo canto esquerdo do balcão, pegue os itens e suba as escadas. Pegue mais itens e siga pela outra porta.

7 Desça as escadas até chegar a um local bem aberto e procure por inimigos nos becos. Após matar um deles você verá um garotinho passar correndo. Siga para a esquerda, entre na primeira porta à esquerda e suba para procurar o garoto. Pegue os itens e desça. O garoto sairá correndo para a esquerda.

8 Siga o garoto e proteja-o. No alto do prédio ele abre uma segunda porta. Entre, elimine um soldado na escada e pegue o cartão. Depois da animação, desative o portão de lasers. Continue em frente e entre no beco à esquerda.

9 O mapa indica o seu destino, mas você pode explorar os caminhos secundários para pegar mais munição. No prédio, suba, acabe com os inimigos e use as escadas para desviar da grade. Siga em frente e pule no buraco. Passe pelas estruturas metálicas e entre na passagem à esquerda. Limpe a área e entre na porta.

Chefe - Heavy Mount Soldier

O inimigo final deste capítulo é fácil de vencer. Use as caixas para se esconder dos ataques com mísseis e apele para o Limit Break o quanto puder. Quando esgotar o poder, complete o serviço atirando.

CAPÍTULO 04 - WRO RAIDED

10 Detone os soldados o mais rápido possível. Cuidado com os inimigos no andar superior, pois eles têm um canhão. Suba a escada rapidamente, acerte alguns tiros na arma e procure o soldado que tem o cartão **(I-5)** para abrir o portão azul **(J-10)**.

10 Suba mais um andar, vá para a esquerda e entre na terceira porta. Siga até o final do corredor e entre na porta azul. Suba para o terceiro andar. Detone os inimigos para salvar os aliados. O último oponente tem o cartão que libera a escada para o quarto andar **(I-2)**.

11 Suba direto para o quinto andar, vá para a direita e detone os inimigos. O elevador vai descer. Vá para o quarto andar e apavore os inimigos dos dois lados, depois entre no elevador e suba. Agora você pode explorar o outro lado do cenário. Entre na porta e passe pelos corredores em menos de um minuto.

12 Siga pelos corredores até voltar ao elevador e vá para o primeiro andar. Entre na porta e salve seus aliados pelos corredores. Cuidado com os robôs com escudos. Acerte-os até desativá-los. Um deles lhe dará o cartão. Desative o portão e vá em frente. Desative outro portão, entre pela próxima porta e use a jukebox. Compre munição e siga pela outra porta.

Chefe - Styleless Shelke

Use o Limit Breaker para se transformar e parta para o confronto corpo a corpo. Esta é a melhor tática. Se ela se afastar, lance bolas de fogo para continuar atacando.

Chefe – Blue Azul

Seu canhão é perigoso. Para vencer Blue com facilidade, acerte os barris explosivos quando ele estiver próximo a eles. Quando o inimigo lançar seu ataque devastador, use os pilares para se proteger.

CAPÍTULO 05 - SHINRA MANSION OF SORROW

13 Siga em frente. Ao chegar à posição **E-10**, suba a escada e pule para o outro lado para desviar do portão de lasers. Mate os lagartos até obter o cartão e use-o no outro portão. Siga o caminho em frente. No portão azul, mate os lagartos para pegar mais um cartão, depois entre, pegue o item e mate mais lagartos para obter outro cartão e ganhar 2.500 gils. Volte e suba a escada no buraco, em **G-8**. Suba as escadas e ative o interruptor vermelho.

14 Faça o caminho de volta e encontre outro interruptor em **K-6**. Isso vai levantar mais algumas grades. Siga pelo caminho que se abriu e suba a escada em **N-2**. Acabe com os soldados e entre no elevador na posição **E-4**. Caso queira comprar munição ou itens, saia nesse andar e desça a escada pra encontrar a jukebox, caso contrário suba direto para o nível 3. Na posição **F-11**, você cairá em uma armadilha. Acabe com os inimigos, siga em frente e entre em outro elevador.

15 Agora você controla Cait Sith. Vá até a posição **J-11**, mas evite os inimigos, pois briga não é o forte de Cait. Siga em frente até chegar ao túnel indicado pelo ponto vermelho no mapa e continue em frente até o próximo ponto vermelho.

16 No controle de Valentine, siga até o ponto vermelho eliminando os inimigos pelo caminho. No próximo mapa, continue em frente. Assim que chegar ao centro do cenário você fica preso e tem três minutos para escapar. Destrua as minas, pegue o cartão e abra o portão.

17 Ative o interruptor para chamar a plataforma, passe para o outro lado e vá em frente. Suba a rampa em espiral. Siga adiante e pegue o disquete vermelho na sala em **B-7**. Volte e siga para o ponto vermelho do mapa. No novo mapa, vá até a sala na posição **J-10** e pegue outro disquete. Seu objetivo nos próximos três mapas é o mesmo: chegar ao ponto vermelho.

Chefe – Black Widow

Este chefe lembra uma aranha, só que armada com vários canhões. Quando ele atacar, nem pense: esconda-se. Atire sem dó e, quando ele estiver no chão, use o Limit Breaker. Assim que Black Widow for para o segundo andar, suba a escada à esquerda para acertá-lo mais facilmente.

CAPÍTULO 06 - DEEP GROUND'S COUNTERATTACK

18 Destrua os robôs, pegue o cartão e passe pelo portão. Siga em frente até chegar ao grande descampado onde fica o acampamento inimigo. Antes de descer, espere que eles se reúnam e acerte os tambores para acabar com a maioria dos inimigos de uma só vez.

19 Desça e vá para o ponto vermelho do mapa. Em **H-5**, ajude os soldados aliados. Acabe com os inimigos e corra até o outro lado para usar a metralhadora. Você deve abater pelo menos oito helicópteros para pegar a chave. Entre pelo portão, passe pelo corredor subterrâneo e, do outro lado, siga eliminando todos os soldados, inclusive os que estão no alto da ponte. No próximo corredor você encara outra batalha. Após vencê-la, entre na porta da esquerda, elimine mais soldados e pegue o cartão que um deles vai soltar. Entre no portão ao fundo, siga até o fim do cenário e suba as escadas.

Chefe – Black Widow II

No segundo confronto contra a aranha mecânica, o melhor é esquecer a arma

e partir para a porrada. Dentro da estrutura, tudo que você deve fazer é eliminar os soldados e chegar aos pontos marcados no mapa o mais rápido possível.

CAPÍTULO 07 - AIRSHIP, THE NAME IS SIERRA

20 Fale com Yuffie em **G-10**, depois siga até **M-7** e fale com Reeve. Vá para o quarto do mecânico em **H-8**, depois saia. Após a animação você voltará à sala do comandante. Fale com Sid, depois saia e fale com Yuffie e Reeve de novo. Desça as escadas, siga até o fim do corredor e entre na sala. Ao sair rola outra animação.

CAPÍTULO 08A - MIDGAR ALL-OUT ATTACK BEGINS

21 Vá até o fim do corredor e atire no barril para detonar os inimigos. Dê a volta no vagão de trem. Ao chegar a **G-9**, ajude os soldados a invadirem o prédio que está aberto. Mate todos os soldados para obter o cartão que abre o portão em **D-11**.

22 Suba a escada e acabe com os inimigos no alto dos contêineres.

Elimine o robô samurai, pegue o cartão e entre no portão em **C-12**. Siga em frente e acabe com os robôs explosivos. Um deles vai soltar um cartão para o portão em **C-5**. Siga adiante. Para chegar ao próximo ponto vermelho você deve atravessar o vagão do trem em **J-8**. Ao chegar ao ponto **C-11**, use o Limit Break para passar sem ser atingido pelos tiros da torre no alto. Entre na porta a esquerda.

23 Dentro do galpão, vá até **M-12**, entre no vagão, saia do outro lado e continue em frente. Acabe com o inimigo de capa preta. Pegue o cartão e passe pelo portão. Siga pelo corredor. Na próxima sala, há um verdadeiro labirinto de vagões. Siga para o vagão em **H-7** e passe por dentro dele.

Chefe - Unit Shrike

Detone todos os soldados nas máquinas voadoras. Atire muito, sempre mantendo a distância. Quando o chefão contra-atacar, entre em um dos vagões e proteja-se.

CAPÍTULO 08B - FIERCE BATTLE, CENTRAL SPIRAL TOWER

24 Siga adiante rumo ao próximo ponto vermelho. Vire à esquerda e pegue um cartão com os soldados na sala em **B-11**. Abra o portão. Mais a frente, pegue outro cartão com os saldados em **M-5** e use-o no portão em **K-5**. Suba as escadas e passe com cuidado pelo corredor, desviando dos lasers e passando conforme eles desligam. Siga até o fim e avance com cuidado pelos próximos corredores.

25 Detone todos os inimigos. No fim do corredor há uma metralhadora fixa. Use-a para eliminar os soldados que o perseguem. Suba e entre na sala à direita. Mate todos os solados e pegue o cartão. Desative o portão em **B-8**, acione o interruptor e entre no elevador. Corra até o outro lado para iniciar outra batalha.

Chefe – Red Rosso

Esta é a luta mais difícil até aqui. Atire em Red Rosso sem dó. De repente ela fica ainda mais rápida e começa a soltar bolas de energia em você. Proteja-se atrás dos pilares. Seja paciente e retribua os ataques com tiros. Mantenha a distância, pois a garota também é boa em golpes à queima-roupa.

CAPÍTULO 09 - VICISSITUDE, SHINRA BUILDING

26 Na primeira área há uma maleta com 5000 gils em **E-11**. Pegue todos os itens e siga para a posição **H-5**. Os próximos mapas não têm grandes desafios. Basta correr de um ponto a outro. Ao chegar à jukebox, compre munição e entre pela porta.

27 Abra as quatro portas com interruptores. Nesta área não há mapa. Explore o local em busca de itens e entre na porta com uma luz azul em cima e siga pelos corredores. O caminho é linear. Ao chegar ao elevador, acione-o por meio do interruptor e desça até o térreo. Entre na porta. Continue pelos corredores até chegar a outro elevador. Acabe com os inimigos e passe por outra ponte.

Chefe - Blue Azul Equip 2

Hora de enfrentar Blue Azul de novo. Mande muitos tiros para cima dele e corra para desviar dos ataques. Ao vencê-lo, você conhece a verdadeira forma do inimigo.

Chefe – True Azul

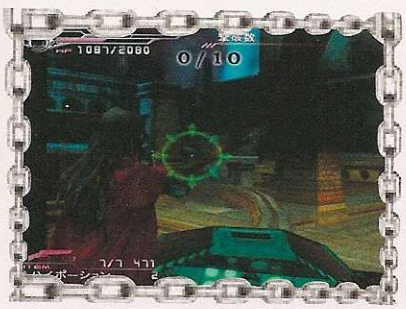
Quando Blue Azul mudar de forma, corra pelo cenário para fazê-lo destruir as caixas no centro, assim você pode pular nas luzes azuis e encher seu nível de MP. Atirar não adianta, por isso, golpeie True Azul com o Limit Break até vencê-lo.

CAPÍTULO 10 - DEEP DARKNESS OF THE SHINRA

28 Siga em frente. Após a animação é preciso detonar oito dragões. Um robô samurai vai aparecer. Derrote-o para obter um cartão. Abra o portão em **H-7**, mate alguns inimigos e desça mais um nível

em **M-6**. Entre na porta em **I-11**, siga pelo corredor e desça as escadas. Acabe com os robôs voadores para pegar mais um cartão e use-o no portão em **D-10**. Desça e siga o soldado que vai roubar os itens. Um portão vai aparecer na sua frente. Vire para trás, acabe com o robô que vem correndo e pegue outro cartão. Use-o no portão em **E-12**.

29 Acabe com todos os soldados para obter um cartão. Use-o no portão em **F-9**. Desça até o nível mais baixo e pegue o cartão dentro do baú. Suba dois níveis de escadas e abra o portão em **G-10**, depois desça dois níveis e entre na porta em **M-8**. Passe pelos carrinhos eliminando os inimigos. Ao chegar à ponte, salte para baixo e siga em frente. Vire à esquerda, desça pelo telhado e combata os inimigos. O último vai deixar um cartão para o portão em **L-10**. Use-o e desça mais um lance de escadas. Detone mais inimigos, pegue o cartão e abra caminho. Na seqüência há outro cartão e outro portão.



30 Siga em frente e pegue o cartão em **I-8**. Abra o portão em **E-8**, vá até o ponto **C-12** e use a metralhadora fixa para acabar com todos os inimigos. O último liberará um cartão. Pegue-o e use-o no portão ao lado da metralhadora. Após coletar o item, pegue o cartão, suba e use-o no portão em **C-8**.

31 No ponto **F-4** há uma armadilha. Acabe com os inimigos e pegue mais um cartão para seguir adiante. Desça, pegue outro cartão na esquerda e use-o no portão. Siga adiante, mas passe pelo corredor com cuidado, pois ele está minado. Após outra seqüência de cartão e portão, enfrente os inimigos pegue mais um cartão e use-o no portão em **I-9**. Entre na porta e desça. Pegue o cartão em **I-7** e siga rumo ao ponto vermelho do mapa.

Chefe - Jet Black Darkness Nero

Fique atento à sua retaguarda, pois este chefe é capaz de se multiplicar. Ataque-o

com tiros, mas procure se aproximar o máximo possível, pois golpes sem armas tiram muito mais energia dele.

CAPÍTULO 11 - MAKOU REACTOR OF THE BEGINNING

31 Corra até o ponto **I-2** e entre na porta. No novo mapa desça correndo até a posição **N-5** e entre na nova porta. Os inimigos deste mapa têm escudos, por isso esqueça os tiros e parta para a porrada. Pegue o cartão que eles deixam e use-o no portão em **N-12**. Pegue mais um cartão e abra a porta em **F-5**.

Chefe Dragon Flyer PT

Este helicóptero é poderosíssimo e lança mísseis teleguiados. Use as caixas para se proteger e ataque quando ele estiver bem em cima de você. Cuidado com os robôs explosivos que atacam pelo chão e com os dragões que rodeiam o local.

CAPÍTULO 12A - OMEGA & CHAOS

32 Nesta área você ganha a poderosa arma Death Penalty Gun. Não use-a por enquanto, pois ela será muito necessária no futuro. Aqui, basta ir de um ponto a outro do mapa. Ao chegar à torre, elimine os inimigos e continue subindo até o topo. A missão termina após uma seqüência de animações e pequenas batalhas.

CAPÍTULO 12B - LET THERE BE LIGHT AT THE CHAOTIC END

Agora vem a pedreira final. São três lutas. As duas primeiras são fáceis, mas a última vai exigir não só habilidade, mas também toda a munição da Death Penalty Gun que você tiver. Veja como vencer os chefes:

Chefe - Crystal Feeler

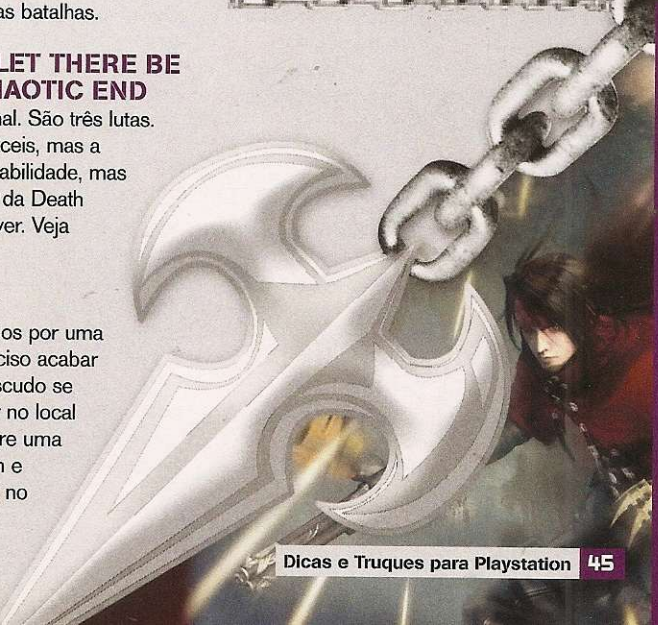
São seis cristais protegidos por uma estrutura metálica. É preciso acabar com todos para que o escudo se abra e você possa entrar no local das próximas lutas. Espere uma das proteções se abrirem e corra até lá. Dê um soco no cristal para destruí-lo. Fique atento aos inimigos que voam, pois eles soltam poderosos raios violeta. Elimine todos para iniciar a luta seguinte.

Chefe - Omega Cocoon

Atire na estrutura e esconda-se atrás das colunas de concreto. Use armas normais e preserve a Death Penalty Gun, pois ela será essencial no último confronto. Seja paciente para não desperdiçar munição e não ser atingido de bobeira.

Chefe - Omega Vice

Finalmente chegou a hora do último confronto. Mude para a Death Penalty Gun e atire no gigante sem parar. Tome cuidado com os mísseis que ele lança em sua direção. A pedra que desce solta um raio certeiro. Esconda-se atrás das estruturas para evitá-lo. Depois de um tempo de combate, o chefão fica vermelho e sobe. Aproveite a oportunidade para subir nas estruturas móveis, pois é a sua única chance de escapar do meteoro que ele lança em seguida. Quando Omega Vice voltar ao normal, retome a tática inicial. Se sua munição acabar, posicione-se abaixo do inimigo e acerte combos corpo a corpo até finalizá-lo. Assim você poderá relaxar e assistir à especialidade da Square: uma bela e longa animação.



COMO CONSEGUIR

O guia definitivo para você conquistar o menor e mais versátil videogame de bolso

texto: Julio Wecchi **fotos: Nelson Alves Jr.** **falso modelo: Eduardo Trivella**

Desde a sua chegada, o PSP se tornou um dos videogames mais cobiçados por todos os gamemaníacos. Mesmo quem já tem PS2, Xbox 360 e até Nintendo DS quer ter também o portátil da Sony, afinal, o brinquedo de bolso tem a melhor (e mais bonita) tela de cristal líquido, roda filmes, músicas MP3, exibe fotos e conta com vários jogos exclusivos, como *GTA Liberty City Stories* (detonado na página 54), *Lumines* e *Metal Gear Acid!*, entre outros, além de uma vasta lista de jogos convertidos do PS2.

O único ponto negativo do PSP é mesmo o preço. Como ele não é fabricado nem vendido oficialmente no Brasil, ele acaba custando a pechincha de R$ 1.000,00 por aqui, ou seja, uma p#%* grana. Mas como a gente sabe que você quer um PSP de qualquer jeito, criamos este guia estratégico com dicas mirabolantes para você dar um olé nas dificuldades e realizar seu sonho. Confira:

MISSÃO: PSP

1 Pechincha na revista

Se sua grana está justa para comprar o portátil, consulte o tabelão *Videogames e acessórios mais baratos* da página 14. Lá, você encontra as melhores ofertas para comprar um PSP. São mais de 20 lojas e importadoras nacionais. Pechinche preço e prazo e compre o seu.

2 Videogame antigo = dinheiro

Caso você não tenha toda a grana para comprar um PSP do tabelão, use seus videogames antigos como parte de pagamento. Super Nintendo, Game Boy Color, Game Gear, Jaguar, não importa qual, todos eles valem alguma coisa. Em São Paulo, a Eletromil (www.eletromilgames.com.br) é uma das lojas que aceitam seu videogame antigo como parte de pagamento. Vale lembrar que o valor do produto depende do estado de conservação e, se ele estiver com caixa original e manual, será bem mais valorizado.

3 Viajar é legal

Se você viajar aos Estados Unidos, por exemplo, seja a trabalho ou lazer, não deixe de adquirir o PSP. Lá, você poderá comprar o videogame por US$ 200, cerca de R$ 454,00 (com o dólar valendo R$ 2,27). É praticamente a metade do preço do PSP vendido no Brasil. Fique esperto, porém, pois isso só é possível se você não ultrapassar a cota de U$ 500 da alfândega, caso contrário, será preciso pagar 60% de imposto sobre o produto (o que já não é tanta vantagem assim). Caso não tenha a sorte de sair do País, peça para um amigo que estiver viajando.

4 Lavagem cerebral

Explique para seus pais todas as vantagens que o PSP pode oferecer. Ele será muito útil para a família se divertir nas longas viagens, pois todos poderão jogar. Diga a eles também que o portátil roda filmes e outros arquivos, como músicas MP3, fotos e vídeos, o que vai agradar a todos. Assim, quem sabe você não os convence a colocar a mão no bolso? De repente, eles até compram um segundo PSP para curtir um multiplayer...

5 Escravo por um propósito

Se a lavagem cerebral não funcionar, mostre que você é um filho dedicado. Ajude a sua mãe em todas as tarefas domésticas em troca do portátil. Estipule um período de trabalho que agrade à "patroa" e exija o pagamento à vista.

6 Nerd na área

Outra forma de convencer seus pais, mas que não é a das mais fáceis, é ser um estudante acima da média, um aluno excepcional. Faça uma aposta com eles: se você conseguir as notas máximas em todas as matérias (tente negociar em algumas), ganhará um PSP.

7 Vendendo tudo

Uma outra idéia é vender seus brinquedos e objetos que não usa mais, como carrinhos de ferro e coleção de chaveiros. Brinquedos mais antigos podem render uma boa grana em leilões, como bonecos dos Comandos em Ação, Playmobil, LEGO e jogos de tabuleiro. Dependendo da mercadoria que você vender, será mais dinheiro entrando para ajudar na compra. Confira os principais sites de leilões para você anunciar:
Mercado Livre: www.mercadolivre.com.br
Arremate.com: www.arremate.com.br

8 Mendigo de família

Entre em contato com todos os seus parentes e amigos. Explique a sua paixão e interesse pelo PSP e peça de aniversário o valor dos presentes em dinheiro. Você pode até usar a internet, aproveitando sites de relacionamento como o Orkut (www.orkut.com) para mendigar pela rede para o maior número de pessoas possível.

9 Coisa de mala

Outra tática é aproveitar eventos e reuniões de família para rifar alguma coisa. Separe um brinquedo ou objeto interessante, que não seja mais útil para você, e use-o como prêmio. Conseguir vender números ou nomes de rifa é bem mais fácil com os parentes, principalmente se você explicar o verdadeiro motivo. Quem sabe você não consegue todo o dinheiro de uma vez para comprar o PSP?

UM PSP

DESESPERO TOTAL

Se nenhuma das nove dicas da página ao lado funcionar, o jeito é partir para a apelação. Conheça algumas manhas bizarras (e não testadas, que fique bem claro) para você conseguir seu PSP:

Milhões de cartas: mande um milhão de cartas aqui para a redação explicando por que você quer tanto o PSP. Se as cartas forem escritas à mão, talvez a gente fique comovido e mande um portátil para a sua casa. Agora, se você também não acredita nesse papo de comover o pessoal insensível da redação, o melhor mesmo é esperar por uma promoção com o PSP e enviar uma frase ou desenho que sejam criativos de verdade. Nem é tão difícil assim.

Mensalinhos: mande "presentes" para o pessoal da **Dicas & Truques para PlayStation**. Talvez um de nós fique tão agradecido que resolva lhe enviar um PSP. O Leandro, por exemplo, gosta de tudo quanto é coisa de *Star Wars*. Já o Nelson é fanático por filmes, enquanto o Julio (vai entender) é vidrado em coleção de selos. Quanto ao resto da redação, o Sombra adora seriados de TV, o Danilo é apaixonado por Transformers, o Trivella gosta de birita e o Felipe precisa muito de uma TV de alta definição (e uma lupa).

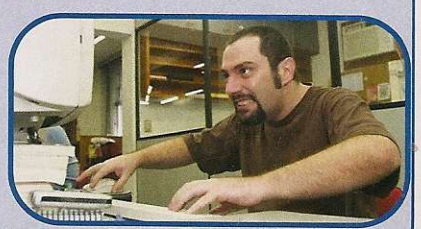
Por uma boa causa: ajude velhinhos a atravessar ruas, leve o cachorro do vizinho para passear, carregue os carrinhos de feira das senhoras, lave o carro do seu pai, enfim, tudo que um bom cidadão possa fazer por um mundo melhor. Em troca, peça uma bolsa auxílio. De repente a grana aparece...

Paciência é uma virtude: espere até que o PSP2, que ainda nem tem previsão de lançamento, chegue às lojas. Assim você poderá comprar o atual portátil mais barato. Com o PSP2 na área, você poderá comprar seu PSP baratinho de algum amigo afortunado que queira se desfazer da velharia.

Protesto: crie o MSPSP (Movimento dos Sem PSPs) e saia às ruas com faixas, caras pintadas e apitos em sinal de protesto. Quem sabe o Lula poderá se sentir pressionado e comprar um portátil para cada manifestante.

Dick Vigarista: descubra os segredos mais obscuros de seu irmão ou irmã e parta para a chantagem. Use-o/a para ajudá-lo a convencer seus pais a comprar um PSP.

Spam do PSP: escreva um e-mail contando uma história triste e explicando por que você deseja ganhar um PSP. Coloque na mensagem algo do tipo "se você não repassar este e-mail para 100 pessoas, seus cabelos irão cair...", envie o spam para trocentas pessoas e aguarde até que uma boa alma lhe envie o PSP. E lembre-se de escrever o e-mail em outros idiomas, pois ele pode ficar circulando por anos na internet e virar até uma lenda urbana.



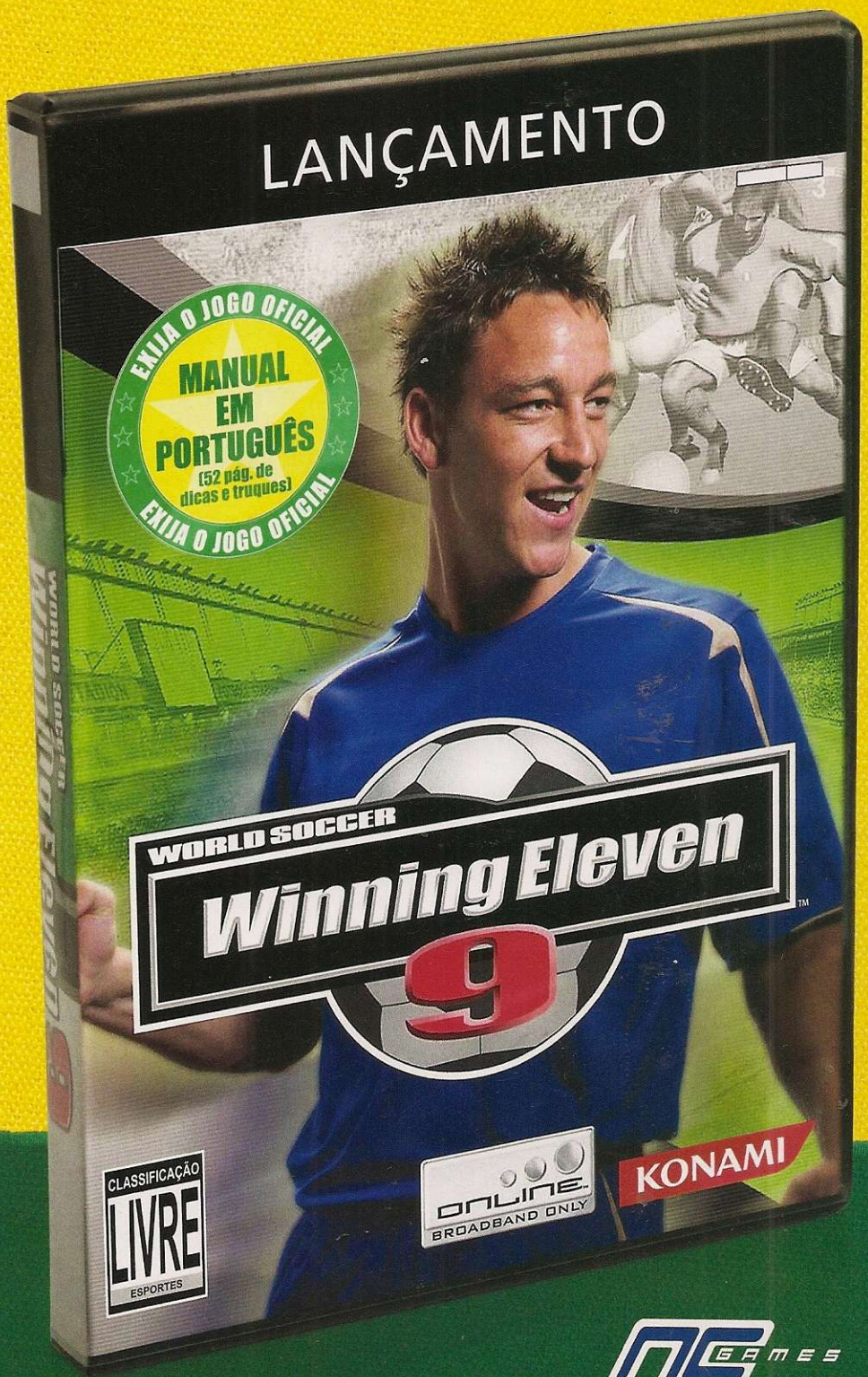
FAÇA COMO O ARGENTIN DECIDA PARTI COM AS MÃO

- O lançamento mais esperado da temporada;
- Movimentos, malícias e esquemas táticos ainda mais realistas;
- Competições on-line com novo sistema de ranking separado para cada divisão;
- Milhares de jogadores com características detalhadas;
- 57 seleções e 138 equipes de clubes esportivos;
- Disponível para plataformas PlayStation 2, PSP e XBox;
- **JÁ NAS LOJAS.**

©1996 JFA ©2002 JFA.MAX ©2001 Korea Football Association agradecimentos especiais a SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis pelos dados "adidas" da Seleção Coreana, o logo da adidas a 3 listras ma
CV Gioco ufficialmente PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 05/06 Primera y/o Segunda Divisin Product bajoLicencia Oficial de la LFP Produzido sob licença do Chelsea FC Merchandisi
por Granada Ventures". Todos os direitos ou marcas registradas são propriedade de seus respectivos donos e usados sob licença. ©2006 KONAMI Publicado pela Konami digital Entertainment
FAMILY são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo(tm) podem ser necessários (vendidos separadamente). Os jogos On-Line necessitam conexão via Interne
Xbox são marcas registradas da Microsoft Corporation ns Estados Unidos e / ou países e são usados sob licença da Microsoft. O ícone de classificação é uma marca registrada da Entertainment S

O.
DAS
S.

LANÇAMENTO



PSP

XBOX

XBOX LIVE

NC GAMES

tradec.com.br

...da adidas-Salomon group, usado com permissão os nomes e a semelhança dos jogadores reais é autorizado pela FIFPro e suas associações membros.Oficialmente licenciado pela Eredivi... ...www.chelseafc.co. "The Arsenal Crest, Arsenal Logo e cilindro são marcas registradas do Arsenal group de companhias e usados sob licença. TM & ©2005 O Arsenal Football Club plc. Licenciado ...desenvolvido pela Konami Corporation. Konami® é uma marca registrada da KONAMI CORPORATION. Todos os direitos reservados. 'PSP' é uma marca registrada e os logos "PlayStation" e "PS" ...Memory Card (8MB) (para PlayStation 2) (cada um vendido separadamente). O ícone é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Amercia Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live e os logos ...ware Association.

GAROTA PLAYSTATION MARÇO 2006

FICHA DA GATA

Nome completo: Juliana Totti
Idade: 20 anos
Onde mora: São Paulo/SP
O que faz: é modelo e está prestando vestibular para medicina
O que a gata curte: Juliana adora viajar e sair com os amigos para dançar.
Jogos preferidos: *GTA* e *Need for Speed: Most Wanted*
Gostou da garota?
Pergunta besta, não? Se quiser babar em mais algumas fotos da maravilhosa Juliana, visite o site da Editora Europa: www.europanet.com.br

Fotos: Valerio Romahn – **Produção:** Aida Lima – **Maquiagem:** Érick Santos – **Modelo:** Juliana Totti – Agência Young Models - Tel: (0xx11) 3057-0507

ZAPPING

Sua área de interesse está

Há mais de 19 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.

A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.

A revista para quem tem ou pretende ter câmera digital. Veja testes comparativos com as máquinas compactas, dicas para fotografar melhor e truques do fascinante mundo da fotografia digital.

Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.

Se for jogo, a Game Master detona. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaníacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC. E mais um livro de detonados.

A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.

Há mais de 10 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.

Se você acredita em software livre, precisa ler a Linux PC Master. Todo mês, no CD-ROM que vem com a revista, você encontra as mais recentes e melhores distribuições Linux.

Todo mês nas bancas, pelo telefone 0800 55 76 67

em uma destas revistas

Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.

Se você gosta de mangás, animes, desenhos e games, Anime Invaders é a sua revista. É a pioneira no Brasil a tratar exclusivamente de games baseados em animes ou animes baseados em games.

PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.

Novidade!

É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.

Aqui vamos direto ao ponto. Só tem dicas infalíveis, segredos e "trapaças" para os jogos mais desejados do PlayStation 1, 2 e PSP, GBA, GameCube, Nintendo DS, Xbox e PC.

A única revista brasileira feita exclusivamente para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. E todo mês, vem com um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas úteis.

A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.

Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos com ótima qualidade de som, imagem e remasterizados digitalmente.

ou acesse o site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

Produtora: Rockstar Leeds **Distrubuidora:** Rockstar **Plataforma:** PSP **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 6 **Ponto Forte:** Tão bom quanto as versões que saíram para o PS2 **Ponto Fraco:** Controle de câmera **Diversão:** 10 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 9,0 **Som:** 10 **Gráficos:** 8,0

NOTA 9,0

GRAND THEFT AUTO
LIBERTY CITY STORIES

AUTO

É para entrar pra história: consiga 100% em GTA: LCS com o primeiro detonado de PSP de uma revista brasileira

por Eduardo Trivella

COMANDOS

●: Atacar/Atirar
✖: Correr
■: Pular
▲: Entrar em veículos
Analógico: Movimentação
L + Analógico: Olhar ao redor
R: Mira automática (direcional digital para ← e → para mudar de alvo)
R + ↓: Mira manual
← / →: Trocar arma

COMANDOS NOS VEÍCULOS

L + Disco ← ou → + ●: Drive-by (atirar em movimento)
■: Freio
●: Atirar (só em motos)
✖: Acelerador
▲: Sair de veículos
L1: Freio de mão
← / →: Trocar estação de rádio
↑: Ativar missões ocupacionais
↓: Buzina

Liberty City Stories **se passa na mesma cidade do primeiro game para PS2, o *Grand Theft Auto 3*, mas por incrível que pareça o novo jogo é mais extenso do que a versão dos consoles, apesar de a cidade ser a mesma. Nas próximas páginas você encontra tudo o que é preciso para alcançar os desejados 100% de maneira descomplicada: ilha por ilha, missão por missão, item por item. Tenha em mente, no entanto que é muito mais fácil começar pelos extras, ou seja, o melhor é completar os objetivos secundários de uma ilha antes de iniciar as missões de história do lugar. A seguir, parta para a ilha seguinte e repita a façanha. Dessa maneira, as gangues rivais ainda não estarão com raiva de você e será mais fácil atingir seus objetivos, uma vez que, com o progresso de jogo, você passa a ser odiado por muitos criminosos e pode ser fuzilado só por passar pela área deles. Agora chega de enrolação. Aproveite logo o detonado a seguir e divirta-se em Liberty City.**

DETONADO

PORTLAND

Home Sweet Home

Entre no carro e dirija até seu esconderijo, indicado pelo ponto amarelo no mapa*. Entre, troque de roupa e volte para o carro. Leve Vincenzo até a casa dele e inaugure o primeiro ponto de missões.

** Seus objetivos aparecem sempre no mapa do jogo. Amarelo indica o seu destino; azul, amigo; vermelho, inimigo; verde, item. A bolinha mostra que a indicação está no mesmo nível que você, enquanto o triângulo marca itens acima de sua posição e o triângulo invertido, itens abaixo dela.*

MISSÕES VINCENZO

(V no Radar)

Portland Slacker

Pegue qualquer veículo, vá até St. Mark's e leve o traficante para trabalhar.

Recompensa: $100

Dealing Revenge

Vá até Chinatown e mate o traficante Sindacco no beco e outros dois ali perto.

Recompensa: $500 + abertura da missão extra Car Salesman

Snuff

Pegue uma pistola na Ammu-Nation e vá até o canteiro de obras. Mate os três inimigos, pegue o celular e o carro do último e mude a cor no Pay 'n' Spray.

Recompensa: $500 + abertura das missões de JD

Smash and Grab

Roube um carro de quatro lugares e chegue até onde estão os mafiosos da família Leone antes que o marcador de mesmo nome se esvazie. Estacione perto deles, espere os três entrarem e saia voando dali. A perseguição policial começa com três estrelas – livre-se logo delas na Pay 'n' Spray ali de perto e volte para o esconderijo de Vincenzo.

Recompensa: $1.000 + abertura das missões da mamãe Cipriani

Hot Wheels

Pegue o carro que está estacionado em Trenton e vá direto para a Pay 'n' Spray para eliminar as três estrelas de procurado. Siga para a garagem de Vincenzo e, depois da conversa telefônica, siga até o Car Crusher e destrua o carro.

Recompensa: taco de beisebol no esconderijo

The Portland Chainsaw Masquerade

Entre no navio cargueiro e pegue o revólver .357 e o colete antes de enfrentar os malucos de serra elétrica. É bom estar com a habilidade de corrida infinita (veja *Missões Ocupacionais*) pois eles são muitos e não param de correr pela sala. Corra para os cantos, vire-se rápido e atire com o .357 – uma bala, uma morte. E ainda vai sobrar munição para queimar o traidor do Vincenzo.

Recompensa: $3.000 + nova roupa (Overalls) + abertura da missão extra Slash TV + volta de Salvatore

MISSÕES JD O'TOOLE
(J no radar)

**Se estiver vestindo o terno de mafioso (Leone's Suit), as missões de JD não começarão. Neste caso, você deve voltar para o esconderijo e vestir roupas básicas (Casual Clothes).

PORTLAND
Bone Voyeur!

Entre na van de JD e dê um rolê pelo bairro procurando as prostitutas (pontos azuis) que devem dinheiro para ele. Você tem 3h45min para conseguir $ 750. Quando um cafetão aparecer (ponto vermelho), mate-o para pegar a grana que ele roubou das garotas. Com o bolso cheio, volte para a boate.
Recompensa: $500

Don in 60 Seconds
Entre no carro que está em frente à boate e leve Salvatore para longe dali. Elimine as duas estrelas de Procurado e leve o chefão para a casa dele.
Recompensa: $1.000 + submetralhadoras (SMGs) na Ammu-Nation + abertura das missões de Salvatore Leone

A Volatile Situation
Arme-se e vá para o cassino. Você pode esperar pelos Sindaccos ou ir ao encontro deles. Defenda a casa de apostas da máfia enquanto grupos de inimigos atacam e neutralize o caminhão-bomba no final. Se ele estacionar em frente ao cassino, roube-o e leve-o para longe antes que exploda.
Recompensa: $1.000

Blow Up 'Dolls'
Arme um veículo com explosivos e dirija com cuidado até a garagem da boate dos Sindaccos. De preferência, use o carro Sindacco Argento, para que o s seguranças abram a passagem para você. Estacione, afaste-se e detone os explosivos.
Recompensa: $1.500

Salvatore's Salvation
Siga o carro do Sindacco, mas mantenha distância para não ser visto. Depois que eles partirem com Salvatore no porta-malas, chegue antes ao Car Crusher, roube o carro assim que eles saírem de dentro e dirija para a mansão de Salvatore.
Recompensa: $1.500

The Guns of Leone
Saindo da boate de JD, suba ao telhado no beco do outro lado da rua, pegue o rifle sniper e fique em posição. Quando os Sindaccos aparecerem, bala neles. Use a pilula de desaceleração que está no telhado para facilitar o trabalho e mude de posição a cada grupo que atacar seu chefe. Os policiais também vão entrar na treta, mas é muito difícil acertá-los a distância, pois eles são muitos. Caia pra a rua e termine a missão no estilo Rambo.
Recompensa: 3.000

Calm Before the Storm
Comece indo à mansão de Salvatore em no máximo 1h30min. Agora, fique de olho no radar e siga o helicóptero até o canteiro de obras e depois até Chinatown. Suba no telhado onde o helicóptero pousou e mate os Triads. Desça e finalize os que sobraram.
Recompensa: $1.000

Importante: Caso você queira aproveitar a chance para dar um rolê de helicóptero, use uma moto para passar pelo marcador amarelo que inicia a missão.

The Made Man
Leve JD para Harwood; mas antes, dê cabo dos Sindaccos que se colocam no caminho. Quando chegar ao Car Crusher, surpresa: JD é executado como um delator e agora você deve levar Mickey para a casa dele e depois jogar o carro no rio ou no mar.
Recompensa: $1.500 + volta de Vincenzo

MISSÕES MA CIPRIANI
(C no radar)

PORTLAND
Snappy Dresser
Pegue a câmera em seu apartamento e siga a van de Casa mantendo uma distância segura. Após as duas garotas entrarem na van, continue na cola do cara. Quando os carros pararem, siga a pé e tire fotos do gordão pervertido junto com as garotas. Leve as fotos de volta para sua mãe.
Recompensa: $100

Big Rumble in Little China

Derrote as duas gangues de Triads em Chinatown. Uma está dentro de um caminhão blindado, por isso, o único jeito de pegá-la é bater no caminhão com algum veículo robusto para que os inimigos saiam e você possa eliminá-los.
Recompensa: $0

Grease Sucho
Arrume um carro rápido, vá para a linha de largada e ganhe a corrida contra Sucho. Em seguida, persiga o cara e apague-o É bom guardar o raro Low Rider. Você vai precisar dele.
Recompensa: $1.000 + abertura da corrida Low-Rider Rumble

Dead Meat
Vá até a delicatessen de Casa e leve-o até a fábrica. O gorducho vai tentar fugir e você deve chegar por trás, devagar, para surpreendê-lo com o machado. Depois de matá-lo, entre na van, elimine as estrelas de Procurado e volte à delicatessen.
Recompensa: $500

No Son of Mine
Pegue a calibre 12 e mate os trocentos assassinos que sua mãe contratou para acabar com você. Se você permanecer dentro da área da garagem da casa, é mais fácil. O último grupo tem armamento pesado, procure abrigo e ataque a distância. Mesmo depois da missão finalizada, os assassinos aparecem volta e meia pela cidade para infernizá-lo. Mate-os e ganhe coletes e munição.
Recompensa: $0

MISSÕES SALVATORE LEONE
(S no radar)

PORTLAND

The Offer
Encontre Jane Hopper no porto e fuja dali depois de entregar a grana para ela.
Recompensa: $500

Ho Selecta!
Arrume um carro grande, pegue seis prostitutas pela cidade e leve-as até o porto. Se alguma estiver ocupada dentro de um carro, atire nele e em seguida mate o cliente para que ela siga com você. É preciso cumprir essa missão em 6 horas.
Recompensa: $500 + abertura das missões de Maria

Freighteners
Persiga os carros dos chefes do sindicato, atire para que eles desçam e, em vez de matá-los, dê umas porradas para assustá-los.
Recompensa: $1.000 + nova roupa (Avenging Angel)

Rollercoaster Ride

Siga rapidamente para a estação de rádio antes que Jane Hopper saia de lá. Mate o motorista dela e entre na limusine. Dirija como um doido para deixá-la bem assustada e, quando o marcador Scare se encher, leve-a para o porto.
Recompensa: $1.000 + roupa de chofer

Contra-Banned
Com um carro de quatro lugares, apanhe três capangas e entre no porto. Quando o tiroteio começar, entre no carro com as drogas e fuja.

Elimine as estrelas de Procurado e guarde o carro na garagem indicada no mapa.
Recompensa: $1.000 + volta de JD

Sindacco Sabotage
Vá até o território dos Diablos e detone-os antes que todos os Leones sejam mortos.
Recompensa: $1.500

The Trouble with Triads
Pegue a grana de Sal no galpão de Callahan Point e traga-a de volta à mansão. Seja rápido pois alguns Triads explodiram o lugar e o dinheiro pode se queimar. Se você estiver à prova de fogo (veja o item *Missões Ocupacionais*, na página 63), é melhor.
Recompensa: $1.500

Driving Mr. Leone
Leve Salvatore ao terminal de balsas e saia voado de lá quando a polícia baixar. Não adianta passar na Pay 'n' Spray para eliminar as estrelas de procurado pois elas voltam assim que você é avistado pela polícia, portanto siga logo para a ponte de Callahan. Salte a rampa para chegar a Staunton Island e vá até seu novo esconderijo.
Recompensa: $4.000 + itens para multiplayer + esconderijo em Staunton Island

STAUNTON

A Walk in the Park
Mate o prefeito no parque, mas cuidado com os seguranças. Pegue o celular do defunto e leve para Salvatore em seu esconderijo.
Recompensa: $1.500 + nova roupa (Sweats)

Making Toni
Dirija o carro de Mickey até o local da reunião com Salvatore.
Recompensa: $2.000 + abertura das missões de Donald Love + nova roupa

(Antonio) + "perdão" da mamãe, o que faz com que os assassinos parem de caçá-lo pela cidade

Caught in the Act
Entre no barco e atire em qualquer coisa que se mover.
Recompensa: $2.000 + abertura das missões de McAffrey

Search and Rescue
Pegue a limusine blindada de Sal e parta para o resgate em Fort Staunton. Estacione, entre no beco a pé e abra caminho até seu chefe. Escolte-o à limusine e depois à segurança do esconderijo.
Recompensa: $2.000

Taking the Peace
Entre na van estacionada no hospital e aperte ✖ para assumir o controle do carro de Paul Sindacco. Siga para a reunião e atropele todos os inimigos.
Recompensa: $2.500

Shoot the Messenger
Com o bote que Sal deixou no pier, persiga e mate seu alvo na base do drive-by marítimo. É meio difícil por causa do controle complicado e a velocidade dos barcos, mas mesmo se não conseguir, você ainda terá duas chances: a pé, quando aportar em Staunton, ou em uma perseguição de carros quando ele roubar um. Mas apague-o antes que chegue a Fort Staunton.
Recompensa: $3.000 + roupa nova (Wiseguy) + volta de McAffrey

SHORESIDE

Rough Justice
Ao tentar iniciar a missão, você recebe uma mensagem de que é necessário uma roupa de advogado. Siga para o ícone da nova loja de roupas, vista-se como gente decente e volte para o ponto de Salvatore. Apanhe os três aliados em Cedar Grove e vá puxar briga com os Forellis, batendo nos carros deles e eliminando todos os pontos que aparecerem no mapa.
Recompensa: $2.500 + esconderijo em Shoreside

Dead Reckoning
Encontre Paul Sindacco na represa e vá atrás do barco dele com uma moto, pela margem do rio. Um míssil é suficiente para afundar o bastardo.
Recompensa: $3.000 + volta de Donald Love

Shogun Showdown
Arrume um Yakuza Stinger para que os guardas abram os portões para você ou abra caminho à bala. Dentro do pátio, roube o tanque e plante uma bomba nele na loja de 8-Ball em Staunton. Guarde o tanque em uma de suas garagens, saia e detone o explosivo. Desta maneira, você completa a missão e ainda guarda o tanque.
Recompensa: $3.000 + abertura das missões de Toshiko Kasen

The Shoreside Redemption
Pegue uma viatura ali mesmo na delegacia e faça a escolta do comboio. Depois da emboscada, volte protegendo o carro forte dos inimigos até chegar ao tribunal.
É preciso alternar entre a traseira e a dianteira do carro pois não só há bloqueios que devem ser abertos como também há carros que atacam por trás, e que precisam ser neutralizados.
Recompensa: $4.000

PORTLAND

The Sicilian Gambit
Junto com Sal, vá até a prefeitura em Staunton e fuzile os sicilianos. Quando Sal sair do prédio, siga para o pier, mate o vigia e embarque na lancha para começar a perseguição. Metralhe inimigos aéreos e marítimos até chegar ao farol. Suba as escadas e abata o helicóptero com mísseis.
Recompensa: $500.000 + conteúdo multiplayer + nova roupa (The King) + final do jogo

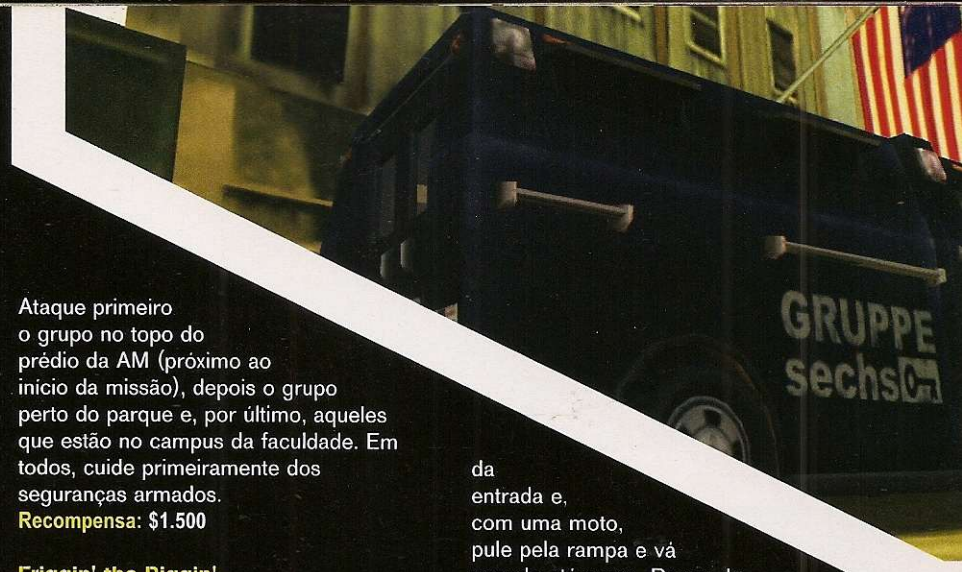
MISSÕES MARIA
(M no radar)

PORTLAND

Shop 'til you Strop

Leve Maria para a loja e despiste a polícia quando ela sair. Leve-a para a segunda loja e dê outro perdido nos homens da lei, retornando à casa dela quando a barra estiver limpa.
Recompensa: $100

Taken for a Ride
Arrume um carro rápido e forte e leve Maria até o traficante. Persiga-os depois que ela entrar no carro deles e bata neles até que saiam. Mate-os e leve Maria de volta para casa.
Recompensa: $500



Booby Prize
Arrume uma moto, vá para a linha de largada e chegue em primeiro.
Recompensa: abertura da corrida Red Light Racing + volta de Salvatore

Biker Heat
Vá a Chinatown tirar satisfações com os motoqueiros. Não é preciso eliminar a gangue de Wayne – pegue uma moto, persiga o chefe deles e mate-o.
Recompensa: $1.500

Overdose of Trouble
Leve Maria para o restaurante em Callahan Point. Motoqueiros vão sair em perseguição e agora você deve passar por todos os lugares que Maria indicar até chegar à mansão de Salvatore.
Recompensa: nova roupa (Goodfella)

MISSÕES DONALD LOVE
(D no radar)
STAUNTON
The Morgue Party Candidate

Intercepte o rabecão e atire ou bata nele para que o motorista saia e você possa roubá-lo. Leve-o para a Pay 'n' Spray e depois para a garagem de Donald.
Recompensa: $1.000 + abertura das missões da igreja (Church Confessional) + volta de Salvatore

Steering the Vote
Pegue a van estacionada e passe pelas zonas eleitorais divulgando a campanha de Donald Love (é mais fácil escolher as mais distantes primeiro). Outras vans do candidato rival vão surgir para competir pelos votos – você deve assegurar cinco zonas em pouco mais de seis horas e depois destruir as vans concorrentes.
Recompensa: $1.500

Cam-Pain
Quatro horas é o tempo de que você dispõe para matar os cabos eleitorais concorrentes. Ataque primeiro o grupo no topo do prédio da AM (próximo ao início da missão), depois o grupo perto do parque e, por último, aqueles que estão no campus da faculdade. Em todos, cuide primeiramente dos seguranças armados.
Recompensa: $1.500

Friggin' the Riggin'
Passe na loja do Phil Cassidy (uma Ammu-Nation de rico), pegue o lança-chamas e vá até o armazém dos Forelli (fique esperto pois na esquina há uma pílula de slow que ajuda muito na missão). Pegue as granadas no meio das vans e detone-as para impedir uma eventual fuga. Entre e queime as pilhas de papel e impressoras dos donos do lugar. Ah, e faça churrasco deles também. Cuidado, pois mesmo depois de matar os Forelli que ali estão, outros aparecem. Se algum deles fugir depois da destruição toda, pegue a moto encostada na parede e persiga o desgraçado.
Recompensa: $1.500 + arsenal na loja do Phil

Love & Bullets
Proteja a limusine com o rifle sniper (segure L e R para fazer ajustes precisos com a mira) ou com alguma arma mais pesada. Assuma a direção mas não pise no acelerador. Em vez disso, imediatamente arme um drive-by para a esquerda: uma caminhonete Forelli vai vir à toda pelo beco, mas é só deixá-la bater para depois enchê-la de tiro. Acelere quando o carro começar a pegar fogo e, com os inimigos fora do caminho, é um só passeio de volta ao prédio de Donald.
Recompensa: $2.000

Counterfeit Count
Siga a van com os votos da eleição até que ela faça uma parada. Espere o courrier passar correndo com o malote para dar o bote no coitado. Pegue o malote e repita a operação.
Recompensa: $2.000

Love on the Rocks
Encontre o amigo de Love e entre no carro dele. Logo depois, invada a área logo à frente e roube a van com as provas. Você pode abrir caminho à bala, mas demora muito e é perigoso. Use o sniper para eliminar os guardas da entrada e, com uma moto, pule pela rampa e vá voando até a van. Desça da moto, esconda-se entre as carretas e mate os inimigos mais próximos. Suba na van e fuja sem olhar para trás, levando a van para Donald.
Recompensa: conteúdo multiplayer + abertura de Shoreside Vale + volta de Salvatore

SHORESIDE
Panlantic Land Grab
Leve Donald ao aeroporto e depois siga o comboio de Avery Carrington. Você deve matá-lo, mas não pode explodir o carro. Elimine primeiramente as escoltas e depois persiga-o, atirando no carro até que ele saia. Quando isso acontecer, mate-o, pegue os planos e leve Donald de volta.
Recompensa: $3.000

Stop the Press
Vá até a igreja de Staunton e aponte alguma arma para o repórter até que ele conte onde estão as fotos. Depois que ele abrir o bico, leve-o até o local indicado e elimine-o logo após.
Recompensa: $2.000

Morgue Party Resurrection
Missão cronometrada, então arrume algum carro rápido para chegar aos dois cadáveres e levá-los para o hangar no aeroporto. É melhor começar por Ned (o que está em Staunton), pois seu corpo está em um rabecão parado e, na hora que você voltar, a ambulância com o cadáver de Avery estará mais perto do aeroporto.
Recompensa: $2.000 + abertura das missões de 8-Ball

Love on the run
Corra para a segurança da garagem e mate todos os colombianos dali. Assim que a barra estiver completamente limpa, leve Love ao aeroporto.
Recompensa: $6.000 + volta de Salvatore

mais fácil, quando estiver prestes a pousar. Volte para a igreja para confessar seus pecados.
Recompensa: $1.500

MISSÕES CHURCH CONFESSIONAL
(Igreja)(Sino no radar)
STAUNTON

L.C. Confidential
Arrume algo rápido para chegar ao primeiro ponto marcado pois a missão é, em parte, cronometrada. Roube o carro do FBI e siga para o local de encontro. O informante vai fugir – atropele-o, pegue o relatório e leve para o ponto marcado. Leve também o carro do FBI – ele é ótimo para as missões Vigilante.
Recompensa: $1.500

The Passion of the Heist
Encha o carrinho na loja do Phil pois você vai precisar de armamento pesado. Siga para a balsa mas estacione longe de onde estão os bandidos. Acerte com o sniper o cara que está segurando a maleta e o helicóptero alçará vôo. Neutralize os outros inimigos do mesmo jeito e derrube o helicóptero com um míssil. Pegue a maleta de diamantes e entregue no ponto marcado.
Recompensa: $1.500

Karmaggedon
Pegue o caminhão de bombeiro e divirta-se! Você tem um certo tempo para causar o máximo possível de destruição e encher o marcador. Por fim, destrua o próprio caminhão.
Recompensa: $1.500

False Idols
São três os alvos principais, chegando por mar, terra e ar, e você pode eliminá-los na ordem que quiser, do jeito que quiser, mas a tarefa deve ser concluída antes que eles cheguem à estação de rádio. Um método simples, mas funcional, é ir primeiro atrás da limusine, usando uma moto. Persiga-a atirando em sua traseira e acabe com ela nas proximidades da Ammu-Nation. Espere o Patriot (jipe) blindado passar e retire-o da equação com um míssil. Agora é só ir atrás do helicóptero e abatê-lo no ar ou, ainda

MISSÕES LEON MCAFFREY
(R no radar)
STAUNTON

Sayonara Sindaccos

Entre no carro de Leon e toque para território Sindacco. Mate os gângsteres da área, volte para o carro e atire pra todo lado enquanto Leon dirige.
Recompensa: $1.500

The Whole 9 Yardies
Roube uma moto dos Forellis sem matar nenhum deles e rume na direção do hospital mantendo uma velocidade adequada, de modo que os inimigos possam seguí-lo em suas motos. Os Yardies vão atacar os Forellis. Junte-se a eles.
Recompensa: $2.000

Crazy '69'
Olha o Tarantino inspirando *GTA*! Use a katana para dar cabo dos "Crazy 69", claramente inspirados no filme *Kill Bill*, no tempo concedido. Felizmente, há apenas 20 oponentes na missão
Recompensa: $2.000 + nova roupa (Dragon)

Night of the Livid Dreads
Vá a Newport e defenda os Yardies dos Sindaccos. Abra caminho pelos becos até a chegada de uma ambulância.
Recompensa: $2.000

Munitions Dump
Destrua os dois caminhões antes que eles cheguem ao seu destino O melhor é usar um lança-misseis. Oriente-se pelo mapa e arme uma tocaia para eles.
Recompensa: $2.500 + volta de Donald

MISSÕES EIGHT-BALL
(8 no radar)
SHORESIDE

No Money, Mo' Problems
É só visitar o Bola 8, dar uns $10.000 para ele e depois esperar o cara telefonar.
Recompensa: $0

Bringing the House Down
Assim que sair do pátio com a van, desça e elimine os carros dos Forellis. Entre pelo túnel ao lado do aeroporto e siga até o final. Mate as testemunhas e plante os explosivos nos pontos indicados. Depois da terceira carga, abandone a van e fuja com o carro que encontrar nos trilhos do metrô.
Recompensa: $5.000 + volta de Donald Love

MISSÕES TOSHIKO KASEN
(T no radar)
STAUNTON

Mõre Deadly than the Male
Passe pelos guardas Yakuza na praia de Bedford, roube o barco com a munição e leve para o contato de Toshiko.
Recompensa: $2.000 + Minigun na loja do Phil

Cash Clash
Destrua com misseis os três carros blindados antes que eles cheguem ao destino.
Recompensa: $3.000

A Date with Death
Traga a limusine de Toshiko e passe no alfaiate para pegar um smoking e ir à ópera. Depois, mate os Forellis e fuja na limusine.
Recompensa: $2.000 + nova roupa (Tuxedo)

Cash in Kazuki's Chips

Vá ao esconderijo de Kazuki, mate todos os guardas e pegue um dos carros dos Yakuza para seguir o helicóptero. Suba rápido até o heliponto do cassino e mate Kazuki e seus guardas. Pegue a espada dele e leve-a de volta para Toshiko.
Recompensa: $4.000 + volta de Eight-Ball

MISSÕES EXTRAS
PORTLAND

Car Salesman (entre 8:00 e 18:00)

Localização: estacionamento da Capital Autos.
Objetivo: São 4 carros em cada nivel e o objetivo é chegar ao nivel 6. Leve os clientes para dar um passeio em cada um dos carros estacionados, impressione-os com manobras e outras ações até que o marcador "Sale" se encha e depois dirija de volta ao pátio da loja. Os clientes têm gosto variado e fazem diferentes pedidos. Confira as diferentes frases iniciais e descubra aquilo que eles querem:

1- "I need something that's tough to chase, man.": Fique com uma estrela de procurado e elimine-a logo depois. Repita até o final.
2- "I need a ride that takes it to those sidewalk suckers.": Atropele os pedestres nas calçadas.
3- "Oh man! I bet this bad-boy can fly!", e; "This baby looks fast": Dirija rápido, mas tome cuidado com o carro.
4- "I heard these things give a nice steady ride.", e; "Ever since my operation I need a slower car.": Dirija devagar e com cautela.
5- "My buddy can do gnarly rolls in his ride – I love that shit!": Use o terreno acidentado da área onde está o Car Crusher para dar saltos e piruetas.
6- "It's gripped! Let's offroad!": Saia das ruas e dirija um tempo por caminhos acidentados.

*** Se as frases "I like the car, but I don't like the color." e "I like it, but it's pretty beaten up." aparecerem depois que você convencer um cliente, leve o carro para a Pay 'n' Spray e volte para a loja sem bater.*

Recompensa: Hellenbach GT com nível 4 completado e rendimentos com nível 6

Scooter Shooter

Localização: Suba na Faggio (Vespa) em um beco de Chinatown.
Objetivo: Acerte mais de oito alvos em três minutos, use o botão R para desacelerar o tempo.

9MM Mayhem

Localização: Suba na Freeway (moto chopper) em um beco de Red Light District.
Objetivo: Acerte 10 alvos em três minutos e meio.

'Bumps & Grinds'

Localização: Suba na Sanchez na pista de motocross.
Objetivo: são 10 traçados. É preciso bater o tempo de cada um para avançar:

1- 58s
2- 1m15s
3- 1m14s
4- 1m13s
5- 1m30s
6- 1m32s
7- 1m30s
8- 1m51s
9- 1m23s
10- 1m19s

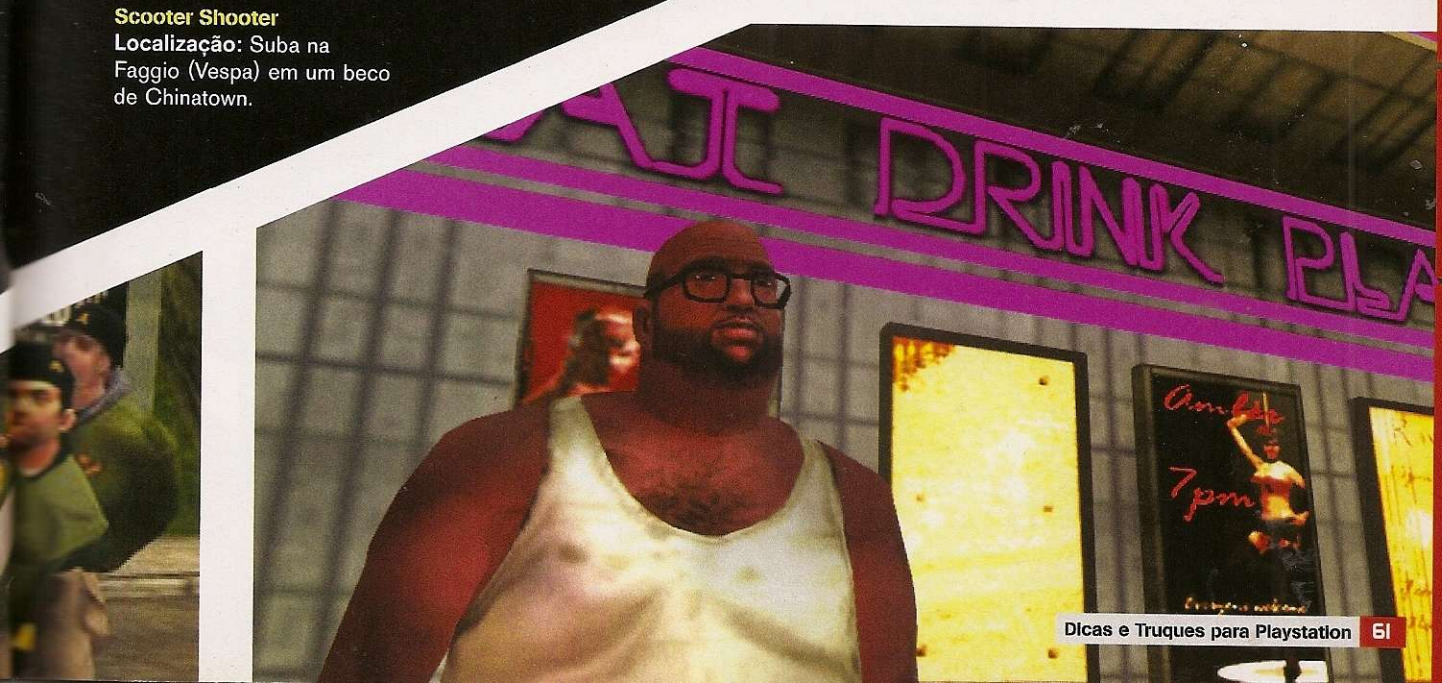
Recompensa: $100 por corrida, $1.500 no final + moto Manchez (que fica na pista mesmo)

Thrashin' RC

Localização: Entre na van da Toyz 'N' the Hood no canteiro de obras.
Objetivo: Chegue em primeiro na corrida de carrinhos de controle remoto (não finque o dedo no acelerador, é melhor dar toques rápidos para o carrinho não se desgovernar).

RC Triad Take-Down

Localização: Entre na van da Toyz 'N' the Hood em Chinatown.



Objetivo: Procure Triads (jaquetas azuis) e exploda o carrinho de controle remoto para matar 20 deles.
Recompensa: $1.000

Noodle Punk
Localização: Noodleboy (Vespa de delivery) em Chinatown (na calçada do restaurante Punk Noodles).
Objetivo: Entregue os noodles aos clientes usando controles drive-by. Complete o nivel 10 para ganhar um aumento de energia e rendimentos no restaurante.

Wong Side of the Tracks
Localização: Suba na Sanchez (moto de cross) da estação de trem de Saint Mark's.
Objetivo: Corra pelos trilhos do trem sem cair e chegue em primeiro. Não acelere muito, principalmente nas curvas, pois se sua moto cair dos trilhos suspensos é "Mission Failed" na hora.
Recompensa: $1.500

Slash TV

Localização: no navio cargueiro (mesmo local da missão The Portland Chainsaw Masquerade) das 18:00 às 5:00, mas é preciso estar com a roupa de Jason (Overalls) ganha depois da missão The Portland Chainsaw Masquerade.
Objetivo: Eliminar os malucos com motosserras até completar o nível 5. Use coletes e armas que matam com um só tiro, corra o tempo todo e refugie-se no canto esquerdo inferior (a única porta que não abre).
Recompensa: prêmio em dinheiro + revólver Colt no primeiro jogo e mini-gun e fantasia de galo (Cox Mascot) no segundo

Scrapyard Challenge
Localização: Suba na Sanchez perto do Car Crusher.
Objetivo: Fazer 20 pontos em 2 minutos pegando os simbolos espalhados.
Recompensa: o valor de carros trazidos ao Car Crusher é quadruplicado

STAUNTON

Ragin' RC
Localização: Entre na van da Toyz 'N' the Hood no parque em Bellevile Park.
Objetivo: Chegue em primeiro na corrida de carrinhos de controle remoto. Não finque o dedo no acelerador. É melhor dar toques rápidos para o carrinho não se desgovernar.

Love Media (ou Car-azy Giveaway)
Traga os veículos da lista da parede para a garagem em Bedford Point e ganhe um V8 Ghost e uma PCJ-600 na frente do esconderijo de Staunton. A maioria dos itens da lista pode ser vista rodando por todo lugar em Liberty City. Os carros mais raros estão marcados com asterisco no quadro da página ao lado, e trazem indicações de onde podem ser localizados.

Well Snacked Pizza
Localização: Pizzaboy (Vespa de delivery) em Bedford Point, na calçada do restaurante Joe's Pizza.
Objetivo: Entregue as pizzas aos clientes usando controles drive-by. Complete o nivel 10 para ganhar um aumento de energia e rendimentos no restaurante.

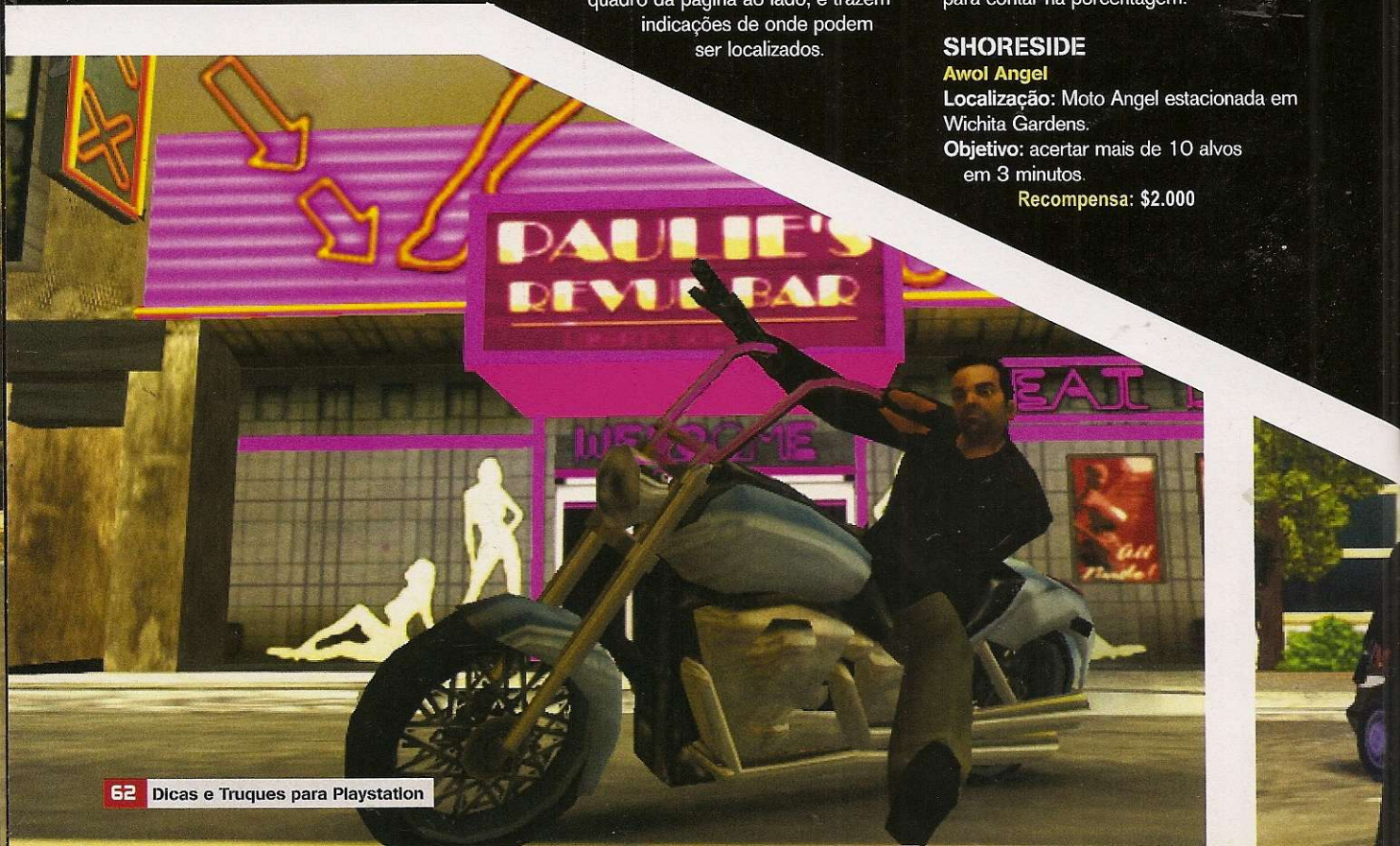
Go Go Faggio
Localização: Suba na Faggio em Newport, na entrada da área que se parece com um porto.
Objetivo: Passe pelos 25 checkpoints em 110 segundos.
Recompensa: $1.200

Bike Salesman (das 8:00 às 18:00)
Localização: Loja de motos Hogs &Cogs ao lado do Corpo de Bombeiros.
Objetivo: Vender 40 motos. O procedimento é o mesmo da missão Car Salesman; sendo que você deve atropelar e atirar em pedestres com a Freeway, pilotar rapidamente com a PCJ-600, devagar com a Faggio e por terrenos irregulares e fazendo acrobacias com a Sanchez .
Recompensa: rendimentos da loja.

Karmageddon
Localização: Entre em um dos caminhões de bombeiro no corpo de bombeiros de Belleville Park, depois de completar a missão de mesmo nome (Church Confessional).
Objetivo: encher o marcador causando destruição. Complete a missão duas vezes para contar na porcentagem.

SHORESIDE

Awol Angel
Localização: Moto Angel estacionada em Wichita Gardens.
Objetivo: acertar mais de 10 alvos em 3 minutos.
Recompensa: $2.000



VEÍCULOS	TIPO
Hearse	Rabecão *
Faggio	Moto Vespa
Freeway	Moto Chopper
Phobos	VTCarro Esporte
Infernus	Carro Esporte
Sentinel	Sedan de Luxo
PCJ-600	Moto Esporte
Deimos SP	Carro Esporte
Manana	Compacto Coupé ou Conversível
Hellenbach	GTMuscle Car **
V8 Ghost	Carro Esporte
Thunder	RoddMuscle Car customizado***
Banshee	Carro Esporte
Landstalker	SUV
BF Injection	Buggy ****
Patriot	SUV estilo Humvee

* Atrás do hospital de Staunton, perto do terminal de balsa.
** Disponível no Show Room da Capital Autos depois do nível 4 na missão Car Salesman.
*** Roube de Sucho depois da matá-lo na missão Grease Sucho; ou em um estacionamento ao lado da ponte Callahan, em Portland.
**** Na praia embaixo da mansão de Salvatore.

CHASIN' RC

Localização: Van da Toyz 'N' the Hood na área interna do aeroporto.
Objetivo: Chegue em primeiro na corrida de carrinhos de controle remoto.
Recompensa: $1.500

See the Sight Before Your Flight
Localização: Barraquinha com os mesmos dizeres no alto das escadas depois dos terminais de embarques do aeroporto.
Objetivo: Leve os turistas para tirar fotos em locais diversos da cidade. Aliás, tire as fotos para eles e depois leve-os de volta ao ponto de origem. Atenda 12 clientes para completar a missão.
Recompensa: grana + Patriot blindado + câmera fotográfica

MISSÕES OCUPACIONAIS

(ativadas com ↑ em situações e veículos específicos)
Bombeiro (Firefighter): Apague os incêndios com o caminhão de bombeiro (Firetruck). Chegue ao nível 12 para ficar à prova de fogo.
Lixeiro (Trash Dash): Recolha as lixeiras com o caminhão de lixo (Trashmaster) e leve de volta ao depósito.

Para contar na porcentagem, faça a missão nas três ilhas do jogo.
Recompensas: $2.000, $3.000, $4.000
Justiceiro (Vigilante): Use as viaturas ou qualquer outro veículo policial para caçar os criminosos. Completando o nível 12, você ganha um colete mais forte.
Para-médico (Paramedic): Com a ambulância, recolha pacientes pelas ruas (máximo de três por vez) e leve-os para o hospital. Complete o nível 12 para correr quanto tempo quiser sem se cansar.
Taxista (Taxi-Driver): Pegue um táxi, recolha passageiros e leve-os a seus destinos. Complete 100 corridas (não precisa ser de uma vez!) para ganhar o táxi especial Bickle 76 em uma garagem em Shoreside.

Avenging Angels

Localização: Usando a roupa dessa gangue (ganha na missão Freightners), fale com algum cara que tenha as mesmas roupas perto da estação de metrô de Chinatown (Portland), dentro do parque em Belleville Park (Staunton) e em Wichita Gardens (Shoreside).
Objetivo: Pegue uma moto e persiga os alvos pela cidade. Alguns estão a pé, outros em carros ou motos; portanto, a melhor estratégia é fazer drive-by atirando para frente quando estiverem motorizados e para os lados quando estiverem a pé. Não deixe seu companheiro ser morto pois é um martírio conseguir outro sem ter que recomeçar. É preciso completar o nível 15 em cada uma das ilhas.
Recompensas:
Portland – moto Avenger no esconderijo dessa ilha (ela só aparece uma vez – se você perder, já era)
Staunton – anulação da propina paga para a polícia quando se é preso
Shoreside Valley – roupa Hero

CORRIDAS

Para vencer estes desafios, basta aparecer com um carro rápido nos pontos indicados a seguir:

PORTLAND

Low-Rider Rumble
Localização: Telefone público em Trenton, na frente da fábrica de salsicha, depois da missão Grease Sucho.
Condições: Somente carros, três adversários, duas voltas, prêmio de $1.500.

Red Light Racing
Localização: Telefone público em Chinatown, na grande avenida, depois da fase Booby Prize.
Condições: Somente motos, três adversários, três voltas, prêmio de $1.500.

STAUNTON

Deimos Dash
Localização: Telefone público em Aspatria, ao lado de um estacionamento, depois da missão Grease Sucho.
Condições: Somente carros, três adversários, uma volta, prêmio de $1.500.

Torrington TT
Localização: Telefone público em Bedford Point, depois da fase Booby Prize.
Condições: Somente motos, três adversários, duas voltas, prêmio de $1.500.

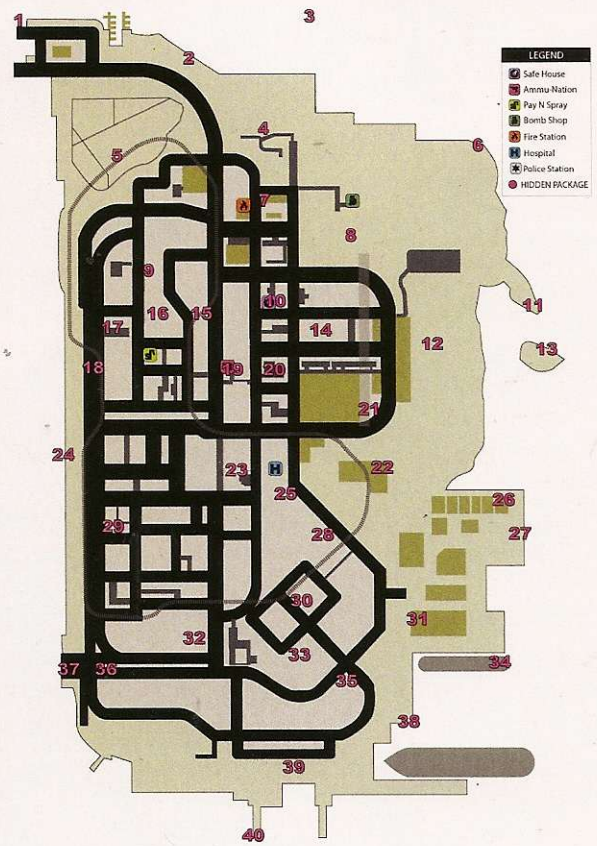
SHORESIDE

Wi-Cheetah Run
Localização: Telefone público em Wichita Gardens, perto dos prédios de apartamentos, depois da missão Grease Sucho.
Condições: Somente carros, três adversários, duas voltas, prêmio de $1.500.

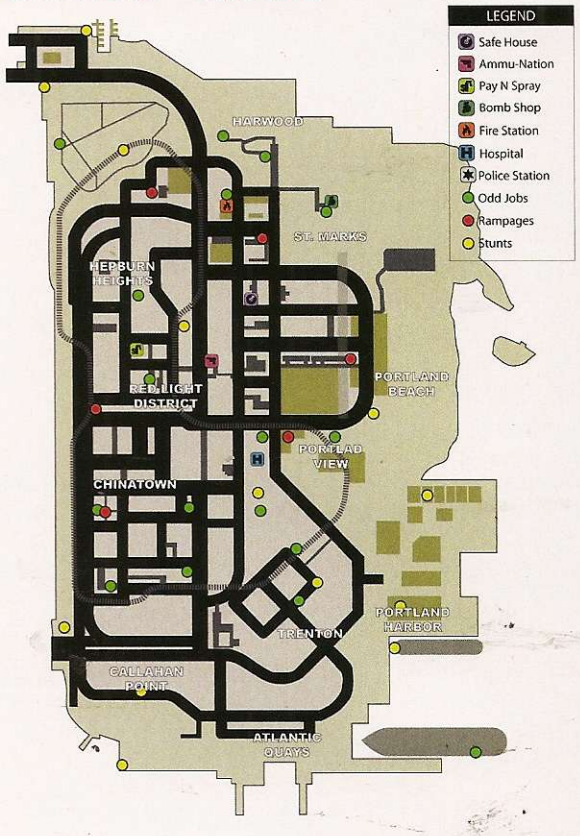
Gangsta GP
Localização: Telefone público em Pike Creek, em frente ao outdoor da KC, depois da fase Booby Prize.
Condições: Somente motos, três adversários, três voltas, prêmio de $1.500.

EXTRAS Saiba onde estão todos os pacotes, rampages e saltos

PORTLAND - HIDDEN PACKAGES



PORTLAND - EXTRAS



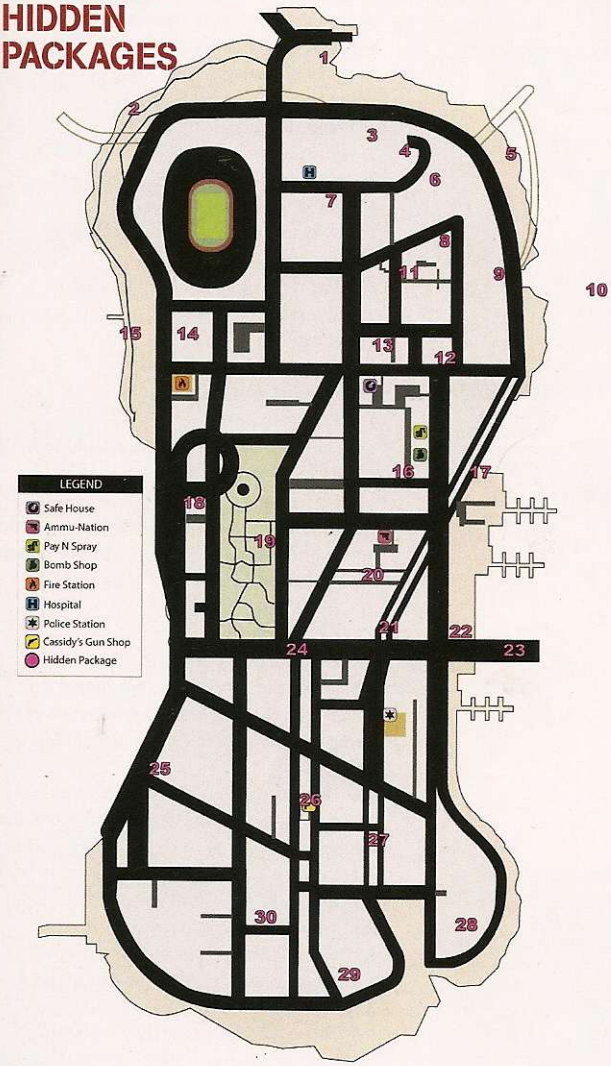
HIDDEN PACKAGES

1- Dentro da guarita
2- Em uma parte de difícil acesso, na praia. Use um barco.
3- Na ilhota. Use um barco.
4- No meio das engrenagens do Car Crusher.
5- Na pista de cross, embaixo do trilho do trem.
6- Entre o gramado e o concreto.
7- O pacote mais difícil de todos! Com uma moto PCJ-600, entre no estacionamento da Capital Autos, encoste na grade e vá com tudo em direção à parede do posto de gasolina. Com uma boa dose de sorte, você será jogado para o telhado na batida.
8- Nos destroços de um carro nas imediações da Bomb Shop.
9- Entre as duas cabinas no terreno em construção.
10- Ao lado da porta do esconderijo. Use um caminhão para alcançar.
11- No fim da picada atrás da mansão de Salvatore.
12- Na encosta da montanha perto da mansão Salvatore.
13- Nas escadas que levam ao farol. Use um barco.
14- Na parte baixa de uma rampa entre os edifícios.
15- Nos destroços do House of Dolls (depois da missão Blow Up Dolls)
16- Salte com uma moto PCJ-600 pela rampa das ruínas da Dolls House e caia em um andar elevado da construção. Depois, desça até o local do pacote.
17- Atrás das latas de lixo.
18- No canteiro entre as duas pistas.
19- Atrás da Ammu-Nation.
20- No meio das latas de lixo.
21- No restaurante Marco´s Bistro.
22- Embaixo dos trilhos do trem.
23- No beco em frente ao hospital.
24- Outro muito difícil. Venha à toda velocidade com uma PCJ e suba a estreita escada que leva à estação de trem. Você baterá em algo e será jogado no telhado onde está o pacote.
25- Atrás do hospital, ao lado de uma janela.
26- Em cima do último de uma fileira de galpões no porto. Para chegar até lá, use uma moto PCJ-600 e pule pela rampa adjacente mirando à direita, para cair em cima do galpão em construção. Dali, é só ir pulando de telhado em telhado até chegar ao pacote.
27- Suba na carroceria de um caminhão Yankee e pule para cima do contêiner.
28- Escondido no meio das árvores e arbustos
29- No beco, ao lado de um Rampage.
30- No telhado da fábrica de salsichas. Chegue até lá pelos trilhos do trem.
31- No telhado do galpão do porto.
32- No canteiro do estacionamento.
33- No telhado da petrolífera AM. Pule no capô de um carro grande e depois para a cabine logo abaixo do telhado.
34- Pule com algum veículo para dentro do navio, pegue o pacote e use a rampa para voltar.
35- Entre o muro baixo e o alojamento.
36- Em uma viga da ponte.
37- Com uma PCJ-600, venha à toda velocidade pela grande avenida que liga Red Light District à Chinatown. Vá seguindo pela linha entre meio-fio e gramado e pule pela rampa embaixo da ponte Callahan. É dificílimo, mas você deve cair na pequena viga lá do alto.
38- No vão entre as duas últimas carretas.
39- No meio de duas lixeiras.
40- Na ponta do cais.

RAMPAGES

- Matar 30 Triads (jaquetas azuis) com rifle de assalto.
- Queimar 7 veículos com coquetéis molotov. Para facilitar, faça um amontoado de carros antes de dar início ao Rampage.
- Incinerar 25 Diablos (jaquetas azuis) com o lança-chamas.
- Explodir 10 veículos com lança-míssil.
- Matar 25 Leones (ternos escuros) com shotgun.
- Atropelar 30 pedestres.

STAUNTON HIDDEN PACKAGES



STAUNTON EXTRAS

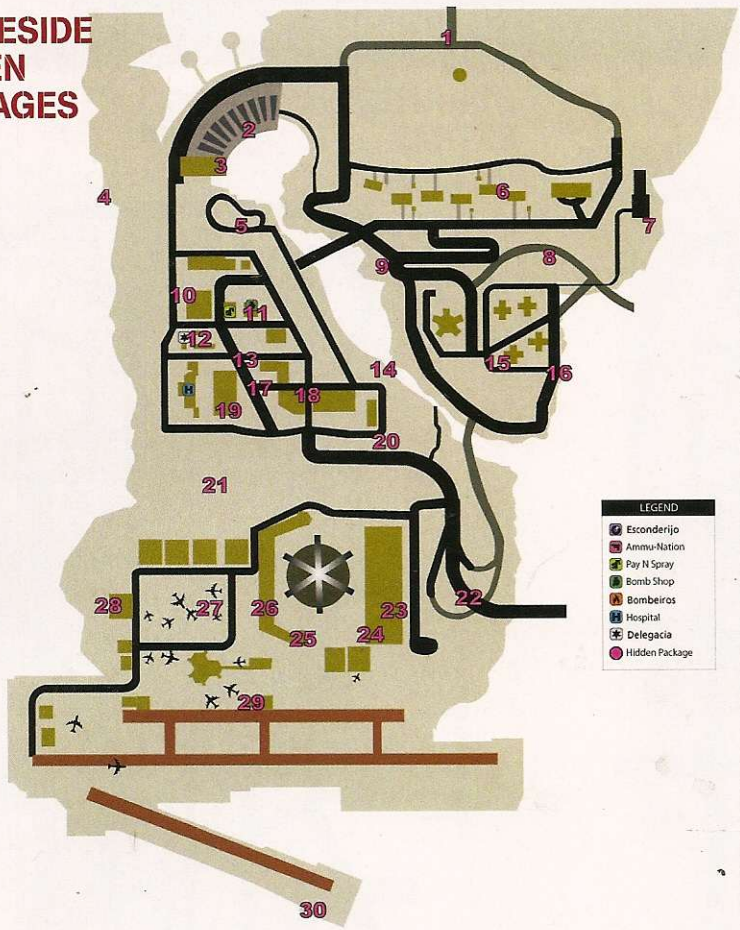
HIDDEN PACKAGES

1- Entre uma carreta e uma cabine.
2- Ao lado da rampa natural.
3- Garagem ao lado do túnel em obras.
4- No canteiro.
5- Na pequena enseada.
6- No estacionamento do Ristorante Ecoli.
7- Dentro da estação de metrô.
8- Atrás da placa "bottiglia", use uma ambulância como apoio.
9- No pé da ponte (cuidado para não cair na água).
10- Na ilhota, use um barco.
11- Atrás de uma lixeira no beco.
12- No telhado do Staunton Café, atrás da placa. Use uma ambulância como apoio.
13- No segundo andar de um prédio que fica em ruínas depois da missão Bringing the House Down.
14- No meio do estacionamento.
15- Ao lado da saída de esgoto.
16- Entre duas lixeiras ao lado da Bomb Shop.
17- No pé da ponte.
18- Suba a ponte que leva a Shoreside pela contramão. No exato ponto em que há uma junção dela com um prédio, suba na mureta e pule até o pacote numa pequena passarela de metal.
19- Atrás do obelisco no parque.
20- No toldo de vidro. Use uma ambulância como escada.
21- Suba a rampa do canteiro entre as duas pistas da ponte e pare no final. Ande cuidadosamente pela beirada até o pacote.
22- Na parte mais baixa, ao lado do contêiner vermelho.
23- Embaixo da rampa em uma das vias da ponte.
24- Nos arbustos do canteiro.
25- Entre dois arbustos no terreno da igreja.
26- Segundo andar da loja do Phil.
27- Ao lado de uma árvore do canteiro que divide a pista.
28- Atrás do cassino.
29- Em um pequeno lance de escadas, perto da escultura de estrela.
30- No topo das escadas do prédio branco.

RAMPAGES

- Matar 30 pedestres com shotgun.
- Destruir 10 veículos com granadas.
- Assassinar 30 Forellis (jaquetas marrons) com rifle de assalto.
- Matar 30 Yakuzas (ternos azul-escuro) com shotgun.
- Massacrar 25 pedestres com serra elétrica.
- Atropelar 40 pedestres.
- Queimar 25 Yakuzas com o lança-chamas.

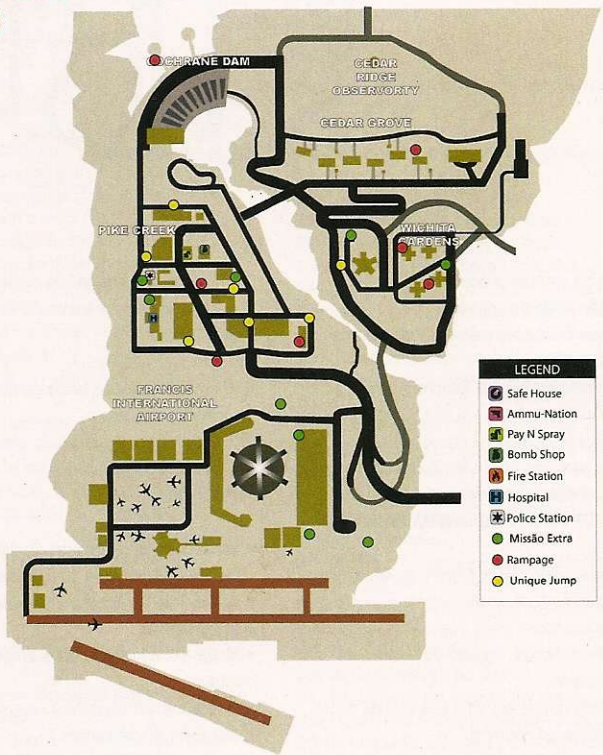
SHORESIDE HIDDEN PACKAGES



HIDDEN PACKAGES

1- No túnel, ao lado da barreira.
2- Atrás do contêiner vermelho.
3- Na parte baixa da represa.
4- Na beira do penhasco.
5- Atrás de uma pedra.
6- No jardim de uma casa.
7- Perto da água.
8- Na área rochosa.
9- Atrás do outdoor "The Third Leg".
10- Entre a parede e os silos.
11- Perto da Pay 'n' Spray, atrás de uma grade.
12- Em uma garagem nos fundos da delegacia.
13- Perto das escadas.
14- Perto da água.
15- Na porta da garagem.
16- Perto da água.
17- Do lado de uma lixeira, nos fundos da "casa" de Donald Love.
18- No telhado.
19- Encoste uma ambulância no muro dos fundos do hospital. Pule no capô e depois para o telhado onde está o pacote.
20- Atrás dos outdoors.
21- No gramado.
22- Embaixo da ponte.
23- Atrás do letreiro dos terminais do aeroporto. Pule com uma moto pela rampa perto dos bombeiros, caia no telhado e dê a volta.
24- Use uma ambulância para subir no cercado de contêineres ou uma moto para saltar a rampa próxima. O pacote está no meio deles.
25- Na área do prédio circular do aeroporto, há uma escada de avião sozinha. Salte por ela e caia na passarela elevada. Salte outra rampa e pegue o pacote.
26- Atrás da placa Liberty International Airport, pule com uma moto pela escada de avião.
27- Pule com uma moto pela rampa e aterrisse na asa do avião.
28- Atrás do hangar.
29- Entre duas rampas.
30- Perto da água.

SHORESIDE EXTRAS



RAMPAGES

- Matar 25 pedestres com rifle sniper
- Destruir 10 veículos com lança-mísseis.
- Matar 25 gângsteres colombianos (camisas estampadas) com shotgun.
- Destruir 10 veículos com espingarda.
- Queimar 40 pedestres com molotovs (recomendável estar à prova de fogo – veja *Missões Ocupacionais*).
- Atropelar 30 gângsteres colombianos (camisas estampadas).
- Massacrar 35 pedestres com a motosserra.

SUA COMPRA EM TODO... ...BRASIL!

SEDEX

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

DESDE 1995

+ BRINDE SURPRESA!

NINTENDO DS

LANÇAMENTO
NINTENDO DS + MARIO KART

MELHOR PREÇO A VISTA
CONFIRA!

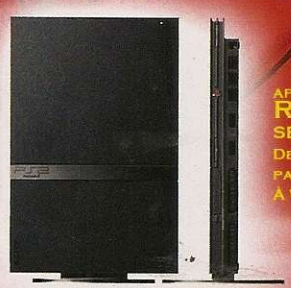
PSP

PSP + JOGO ORIGINAL

MELHOR PREÇO A VISTA
CONFIRA!

+ BRINDE SURPRESA!

PS2 SLIM



APENAS 3x* R$ 236,00 SEM JUROS
DESCONTO PARA PAGAMENTO À VISTA!

CONTROLE ORIGINAL + MEMORY CARD 8MB

APENAS R$ 120,00 À VISTA

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS EM GAMES, E AGORA EM, INFORMATICA!

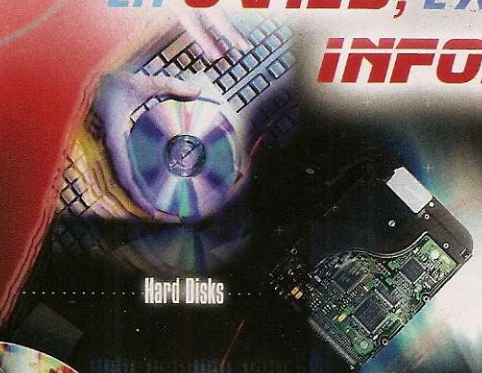
HD 80 Gb
HD Loader
Modem
Instalação
apenas R$ 320,00

Consoles não estao inclusos na promoção

VOLTANTE FERRARI

PROMOÇÃO!
apenas R$ 199,00

compativel com PS2, Game Cube e X-Box



Faça seu cadastro por telefone e parcele 12x suas compras AQUI em até

Manutenção de Computadores

Acompanhe o ORÇAMENTO do seu COMPUTADOR ou GAME na HORA !!

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

GAMES
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -
2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092
Fone/Fax: (011) 3224-9418

INFORMATICA
Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 -
2º andar loja 208 -
Fone: (011) 3361-2783
CEP: 01207-001

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

*Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques ou cartão. As promoções serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

Nobunaga e os piores demônios do Japão medieval estão de volta, mas desta vez você não os enfrentará sozinho

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Capcom **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1
Ponto Forte: Controlar cinco personagens diferentes **Ponto Fraco:** Muita repetição

NOTA **8,5**

por Leandro Rodrigues

Jogo novo, história nova. Depois de fechar sua primeira trilogia com *Onimusha 3: Demon Siege*, a série da Capcom volta depois de uma reforma completa, em uma tentativa de reproduzir o sucesso de *Resident Evil 4*. E o resultado, apesar de não tão marcante quanto o atingido pelos zumbis da produtora, foi bom.

O jogo se passa 15 anos depois da derrota do lorde Nobunaga Oda. A paz reinava até que o sucessor de Nobunaga, Hideyoshi Toyotomi, foi possuído e trouxe o medo e caos de volta ao Japão. Para combater a ameaça, o protagonista Soki deve se unir a mais quatro guerreiros para resistir à nova investida dos demônios.

E por falar em guerreiros, a maior novidade do jogo é justamente a possibilidade de se controlar mais de um deles. Conforme você evolui nas missões os personagens vão aparecendo. Só é possível controlar Soki e um segundo guerreiro simultaneamente, mas seu companheiro pode ser trocado durante as fases, bastando usar os espelhos onde o jogo é salvo.

Os ângulos de câmera também mudaram. Mais próxima dos personagens, a visão segue um modelo parecido com o de *Resident Evil 4*. Outra diferença é que agora é possível controlar o câmera durante boa parte da aventura. Já o sistema do jogo continua como sempre foi, com milhares de inimigos, combos insanos e a velha busca por todas as armas possíveis. Na parte de habilidades, Soki pode se transformar em um demônio de tempos em tempos, o que torna seus golpes ainda mais devastadores. Mas se você acha que isso facilita tudo, é bom lembrar que os enigmas de *Onimusha* continuam dignos de torcer a cabeça. Isso, claro, se você for orgulhoso e não consultar o detonado a seguir.

COMANDOS

- ✖ – Absorver as almas
- ▲ – Oni Magic
- ■ – Atacar
- ● – Examinar
- ↑, ↓, →, ← – Issue Command
- R1 – Travar a mira
- R2 – Utilizar técnica secreta
- L1 – Defender
- L2 – Trocar de personagem
- SELECT – Ativar mapa
- START – Exibir menu
- R1 + ● – Chutar
- L3 – Voltar a câmera para a posição padrão
- L3+R3 – Oni Awakening
- ▲ (segure) – Golpe especial (É preciso ter Level 3 de magia no mínimo)

ISSUE COMMAND

Sempre que Soki está acompanhado de um outro guerreiro, ele pode dar comandos específicos para o lutador por meio dos direcionais digitais. Veja a seguir as ordens que você pode dar para seus parceiros:

- ↑ – Atacar todos os inimigos
- ↓ – Parar e se recuperar
- ← – Absorver as almas dos inimigos mortos
- → – Seu companheiro o segue e ataca os mesmos inimigos que você

Importante: O comando ← varia de acordo com o guerreiro selecionado, por isso, antes de usá-lo fique atento às indicações do jogo.

TECLA SAP

Caso você só tenha a versão japonesa de *Onimusha* em mãos e não tenha o privilégio de contar com a ajuda de especialistas como o nosso japa detonador de jogos toscos Makotron, o melhor a fazer é aproveitar a boa vontade da Capcom e ativar logo a opção que muda todas as mensagens do jogo para o inglês.

Para ativar esta função salvadora, selecione o terceiro item do menu inicial para abrir o menu de configurações. A primeira opção desta tela muda a legenda para o idioma do tio Sam. Já a segunda opção serve para mudar a dublagem.

SAI, CAPETA!
Soki tem como missão eliminar Nobunaga, que desta vez possuiu o corpo de Hideioshi Toyotomi para voltar ao mundo dos vivos

DETO

Stage 1 - Dawn of Nightmares

1. Aqui não há o que pensar. Você já começa o jogo no meio da bagunça. Acabe com os inimigos e quebre os vasos para pegar mais almas. Fique atento ao ouro que os oponentes deixam cair no chão e não deixe de recolher as almas apertando e segurando o botão ✖.
2. Agora você vai pular para o telhado e enfrentar mais adversários. A seguir, você precisa lutar com um samurai gigante. Para sua sorte, no entanto, sua forma atual é a demoníaca, o que torna tudo muito mais fácil. Assim que ele acertar o telhado com a espada, dê uma seqüência de golpes no samurai até que ele voe longe, depois mantenha sua mira nas mãos dele, sempre acabando com os inimigos que aparecerem no caminho.

Stage 2 - The Blue Demon

3. O jogo volta dois anos na história, mas mais uma vez você não tem tempo para pensar, pois é preciso enfrentar Danemon. Ele é lento e não deve causar muitos problemas. Mantenha a mira em cima do inimigo e acerte muitos golpes nele, inclusive com magia. Quando Danemon tentar dar o contra-golpe, use a defesa imediatamente.
4. Ao eliminar o inimigo você volta para casa e encontra Minokichi. Use o objeto vermelho para atualizar suas armas e objetos de defesa, depois saia pela porta e confirme suas escolhas.

Stage 3 - Jubei Has Arrived

05. Neste primeiro ambiente não há inimigos. Aproveite para pegar os itens no vaso, depois entre na porta à esquerda. Aqui há um espelho para você salvar o jogo. Salve, depois saia pela outra do outro lado.
06. Pegue o diário à sua direita e continue em frente até a próxima porta. Explore bem este local, pois ele guarda itens extras e a segunda parte do diário. Aqui também há um baú com um enigma. Você deve escolher se prefere tentar desativá-lo, quebrá-lo ou deixá-lo como está. Para desativar o baú, basta alinhar as cores. Após pegar tudo que a área tem a oferecer, entre na porta bem ao lado de Minokichi.
7. Cuidado com os arqueiros que atiram flechas com fogo. Pegue os itens, entre na próxima porta e verifique o buraco na cerca. Após a animação você vai ter de lutar com Jubei. O confronto é fácil. Basta acertar diversos golpes em seqüência, sem dar tempo para que a guerreira reaja.
8. Após vencê-la, Jubei passa a lutar ao seu lado. Pegue o mapa no chão, siga em frente e salve o jogo. Após a animação que rola perto da ponte, você vai encarar vários inimigos e outro baú com o enigma das cores. Suba a escada. Você deve vencer Axeman em menos de um minuto.
9. Suba a escada e siga rumo à sua direita. Salve o jogo e suba outra escada, que vai se quebrar logo em seguida. Continue pelo beiral e desça pela escada em frente. Ao tentar abrir a porta, você e Jubei vão enfrentar outro teste: eliminar quatro inimigos em um minuto.
10. Salve o jogo no espelho. Volte pela porta com Jubei e desça a escada ao lado da ponte quebrada. Destrua o monstro que está obstruindo a porta e, do outro lado, siga pelas pontes de madeira. Ignore a primeira porta, pois ela está trancada. Em frente à porta ao fundo você precisa enfrentar outro teste de valor. Mate o grandão e os outros inimigos em três minutos.
11. Na área de onde o gigante veio há um espelho e também um item no chão. Aproveite. Entre na porta e acerte as seis lamparinas. A última vai se mexer, revelando a pedra da esquerda do portal desta área. Volte pela porta e siga pelo caminho da direita. No alto das cabanas você pega a chave da porta que estava trancada no passo 10 e no baú você encontra a pedra da direita do portal. Volte ao portal e use as pedras.

ALIADOS
Combater Nobunaga é responsabilidade de Soki, mas ele não encara sozinho esta aventura. Conforme Soki progride, outros guerreiros aparecem para ajudá-lo

NADO

12. Ao tentar abrir a próxima porta você terá de enfrentar uma espécie de aranha demoníaca. A luta não é difícil. Acerte boas seqüências de golpes e magias nela. Quando a aranha saltar para o outro lado, aproveite para absorver almas e recuperar um pouco de energia, depois repita o padrão de ataque. Se a aranha subir nos pilares, espere-a descer e continue a atacar. Após a luta você volta para casa. Salve o jogo e faça os upgrades necessários. Ao sair a quarta fase começa.

Stage 4 - Ohatsu's Tears

13. Agora você controla Jubei isoladamente. Siga em frente detonando os inimigos, passe pela ponte e pegue um item do lado direito. A seguir, volte e continue pelo lado esquerdo. A porta à sua frente está trancada. Vá pelo caminho mais ao alto.

14. A próxima porta exige um código (136). Entre e pegue o item, depois volte e continue pelo caminho por cima da tábua. No canto direito você encontra um espelho. Volte e passe pela nova ponte, depois siga em frente e passe pelo tronco para chegar até a estrutura de madeira.

15. Desça, pegue os itens e passe pelo corredor repleto de inimigos. Na última sala há outro espelho e uma escada por onde você deve subir para encarar outro teste de valor: detonar dez inimigos em três minutos. Após vencer o desafio você poderá trocar o personagem que controla com o botão L2.

16. Siga pelo caminho da direita e continue sempre por baixo. Você passará por uma porta trancada, para a qual ainda não há chave disponível. Continue em frente até o fim do caminho e passe por baixo da cerca com Jubei. Suba a estrutura e pegue a chave do lado oposto, depois faça o caminho de volta e entre na porta.

17. Suba a escada e pegue os itens nos baús, depois desça e volte para o começo desta área. Suba a primeira escada junto aos bambus e passe rastejando com a garota por baixo deles. Suba a próxima escada e acione a alavanca no alto. Agora Soki pode subir, mas por enquanto o melhor é ignorar a escada.

18. Aproveite que Soki não subiu ainda e pegue o item no baú ao fundo, depois volte, acione a alavanca e, enfim, suba a escada. Passe o controle para Jubei e acione a alavanca do último andar, depois volte a controlar Soki e suba a escada à esquerda. No telhado, detone os inimigos e passe para o outro lado pela árvore. Siga para a direita para encontrar seu próximo alvo. Após a animação, salve o jogo e desça a escada.

19. Agora o confronto é contra Ohatsu. A melhor estratégia é partir para a luta franca abusando das magias. Esconda-se atrás das árvores para desviar dos seus ataques. Após a luta, faça todo o caminho de volta. Você encontrará Jubei amarrada.

Stage 5 - The Red Demon

20. Acabe com todos os inimigos no corredor e acione a estátua vermelha no final. Isso vai liberar todas as portas que tinham um véu vermelho por cima. Aproveite o espelho para salvar o jogo.

21. Para se orientar neste trecho, fique atento ao mapa acima. Entre na sala nº 6 e passe para a nº 5 pelo portão. Mexa na estátua com a pedra vermelha e pegue a pedra azul. Uma Fox Gem aparecerá na outra estatua. Pegue-a e saia pala sala nº 4.

22. Entre na sala nº 2

e mexa na estátua com a pedra vermelha. Pegue a Fox Gem (Earth) na outra estátua, depois entre na sala nº 6 e pegue a Fox Gem (Hell). Siga para a sala nº 1 e pegue a Fox Gem (Heaven).

23. Corra para a sala nº 3 e pegue a Fox Gem (Titan). Por fim, siga até a sala nº 4 e pegue a Fox Gen (Anima). Após coletar todas as Fox Gems, volte ao portal no fim do corredor e use-as todas.

24. Você vai enfrentar Tenkai. Ele se defende muito bem, por isso espere até que o inimigo solte um golpe. Neste momento, solte um especial e parta para cima de Tenkai soltando combos com tudo, mas cuidado com o contra-ataque dele. Quando a luta termina, Tenkai entra para o seu grupo.

25. Do lado de fora, é hora de enfrentar o demônio. Acerte-o com combos e quando ele começar a balançar, saia correndo para a outra extremidade do cenário. Ele vai soltar raios. Fique com a guarda levantada e espere até que tudo fique calmo. Quando o inimigo parar do outro lado, parta para cima dele e repita mais uma seqüência de golpes. Aproveite os ataques de Tenkai ao máximo.

Stage 6 - A Child's Revenge

26. Siga pelo caminho da esquerda e acabe com todos os inimigos. Continue em frente e passe pela porta adiante. Posicione Soki em cima da plataforma ao fundo e, com Tenkai, fique em cima do piso azul. A seguir, posicione Tenkai em cima da coluna roxa e leve Soki para o piso roxo. Com os dois no alto, pise na plataforma verde e entre na porta.

27. Desça com Tenkai e deixe Soki no alto. De volta no controle de Tenkai, pise nas plataformas coloridas para chegar ao outro lado e posicione-o em cima da coluna verde. Faça Soki pisar no interruptor para que ele suba, depois salve o jogo no espelho ao lado da porta.

28. Mantenha Tenkai em cima e desça com Soki. Mate os inimigos e suba no pilar verde. Troque o controle novamente e faça Tenkai pisar no interruptor para Soki subir. Agora você vai enfrentar um inimigo invisível. Use o comando ← com um dos personagens para fazer o safado reaparecer e golpeie-o sem dó. Quando ele morrer, pegue o item Copper Gear no chão.

29. Tome o caminho para baixo e use seu item perto da ponte do lado esquerdo (é o local onde você começou esta fase). Siga pela parte alta da tela, vire à esquerda e entre na porta. Você precisa enfrentar Roberto. A batalha é muito fácil. Basta desviar das seqüências de golpes dele e contra-atacar. A seguir, detone os inimigos e se prepare para mais uma batalha.

30. Agora você deve lutar com Sakon. Ele é um inimigo forte, por isso, ataque-o sempre pelas costas. Fique longe da chama em seus pés para não ser atingido e sempre que ele estiver de costas, use a magia.

31. Agora Ohatsu é sua companheira. Ela é muito ágil e tem a capacidade de escalar e também de atirar. Deixe Soki e passe o comando para ela. Passe pelos escombros e pule o muro. Atravesse a porta e entre na outra porta no canto direito. Com Soki, volte para dentro e acabe com os inimigos. Lembre-se de que Ohatsu tem uma arma e pode atingir inimigos no alto. Entre no portão grande, pegue o item no baú e salve o jogo.

32. Passe pela pequena sala destruindo todos os inimigos. Agora você está em um salão com três portas. Siga pela passagem da esquerda primeiro e suba a escada. Pegue a chave no final. De volta ao salão, use a chave na porta da direita. Vá até ao fundo e, com Ohatsu, atire na corda que prende a plataforma.

33. Agora siga pelo caminho do meio e salve o jogo. Pegue a manivela à sua direita. Volte ao salão e coloque a manivela no dispositivo que está faltando. A seguir, posicione os dois guerreiros de modo que eles acionem as duas alavancas ao mesmo tempo. Isso vai fazer com que uma nova plataforma desça. Tome o caminho da direita, percorra-o e passe por essa plataforma. Desça a escada do outro lado.

34. Pegue a chave, suba a escada e use-a no portão em cima da plataforma. Primeiro tome o caminho da direita. Ohatsu plantará uma bomba para abrir a porta. Pegue a alavanca e volte para seguir o caminho da esquerda. Coloque a alavanca no dispositivo e faça a garota pular para o outro lado, depois pegue a chave do outro lado e acione a alavanca ao mesmo tempo.

35. Salve o jogo e use Ohatsu para explodir a porta. Você enfrenta Munenori sozinho. Fuja dele no primeiro momento e procure decorar sua seqüência de movimentos. Fuja dos golpes giratórios e, se for pego, levante rapidamente, pois ele vai ficar pisando em você. Abuse das magias e movimentos críticos. Quando terminar, suba a escada para encontrar Rodolfo.

36. Agora você e seu novo companheiro precisam enfrentar a planta. Destrua as esferas antes que elas se transformem em inimigos e acerte a parte esquerda da planta até que ela solte um veneno roxo. A seguir, fique a distância matando inimigos e recuperando a energia. Repita a estratégia até a planta ser derrotada de vez.

Stage 7 - Temple of Bloodshed

37. Passe pelos corredores da vila eliminando os inimigos e coletando itens. Ao chegar ao teste de valor você terá dois minutos para acabar com o seu alvo. Vença o desafio e entre na porta logo atrás.

38. Continue em frente eliminando os inimigos até chegar ao beco. Acabe com os monstros nas paredes e entre pelo portão. Na floresta, siga em frente detonando os inimigos e passe pelas bolas de fogo.

39. No templo você encara uma seqüência de batalhas difíceis contra inimigos conhecidos até enfrentar Sakon. Mesmo usando sua forma de demônio, a batalha vai ser dura. Procure ficar se movendo em torno do inimigo e quando ele soltar esferas de energia, desvie e ataque com combos. Sakon vai assumir sua forma demoníaca, recuperando toda a energia. Repita a estratégia de ataque; mas fique esperto e seja rápido, pois as esferas agora são bem maiores e, para piorar, o inimigo solta fortes ondas de energia quando você está por perto.

Stage 8- Onimusha Awoken

40. Novamente você assume o controle de Ohatsu. Passe pelo primeiro trecho da floresta acabando com os inimigos. No segundo trecho você encontra um espelho para salvar o jogo. Siga adiante até chegar ao próximo teste de valor. Este você terá de enfrentar sozinho.

41. Continue pelo único caminho disponível até chegar em frente ao templo. Salve o jogo e entre. O casarão tem seis andares, dos quais os cinco primeiros têm 16 quartos cada. Na seqüência você encontra o mapa dos quartos e a localização de cada um dos itens desta área. Note que você precisa

chegar sempre ao balcão para ver as velas. A de cor azul mostra onde você está e a laranja indica a localização do portal que leva ao andar superior. Acompanhe a lista a seguir:

Primeiro andar
Sala 4 - Item
Sala 6 - Chave Laranja e Velas
Sala 13 - Porta Trancada e Item

Segundo andar
Sala 4 - Chave
Sala 12 - Velas e Item
Sala 16 - Item

Terceiro Andar
Sala 4 - Item
Sala 8 - Velas e Espelho
Sala 10 - Chave Laranja

Quarto Andar
Sala 1 - Vela
Sala 5 - Item
Sala 8 - Chave Roxa
Sala 12 - Item
Sala 16 - Chave Laranja

Quinto Andar
Sala 1 - Vela
Sala 2 - Chave Azul
Sala 4 - Chave Roxa
Sala 14 - Chave Verde
Sala 15 - Espelho
Sala 16 - Chave Laranja

42. No último andar você irá enfrentar Gargant, personagem de *Onimusha 3*. Ele é rápido e solta esferas de fogo. Esconda-se atrás das pilastras para se proteger e use muitos golpes com o máximo de magia para facilitar a batalha. Quando terminar, você ganha a Oni Orb.

43. Ohatsu está possuída e você deve enfrentá-la. Acerte-a até zerar a energia dela. Em seguida, use o botão R2 para purificá-la.

■ **DEMONÍACO**
Para combater um demônio é preciso outro. Por isso, o próprio Soki pode ser possuído por um ser do mal para ampliar o seu poder de ataque

Stage 9 - Storming Azuchi

44. Siga em frente e acabe com todos os inimigos. Isso abre o caminho para a próxima área, onde você encara outro teste de valor. Aqui é preciso acabar com a aranha gigante em cinco minutos, por isso abuse dos golpes combinados para facilitar a tarefa.

45. Entre no portão à esquerda, salve o jogo e continue em frente. Aproxime Ohatsu da montanha para ela subir, vá ao canto superior e baixe a escada para Soki subir. Limpe a área e entre na nova porta.

46. Após enfrentar outro teste de valor, suba com Ohatsu e baixe a outra escada para Soki. No corredor, pare com Soki em cima do dispositivo e troque o comando para acertar um tiro na estátua no alto. Elimine os inimigos, depois faça Soki parar no dispositivo verde. Alterne o comando, pule para o outro lado com a garota e atire na estatua do alto.

47. Deixe um dos personagens do lado da porta e use o outro para acionar a alavanca. Suba e plante uma bomba na porta, no alto. Desça com Soki e faça-o ficar em cima da plataforma vermelha, depois atire com Ohatsu para quebrar mais uma estátua.

48. Acione novamente a alavanca da mesma maneira que no passo anterior, entre e dê a volta pelo telhado. Soki deve pisar no piso azul enquanto você atira com Ohatsu. Entre na porta e pegue o Toyotomi Crest, depois vá para a porta do lado oposto para sair do outro dado do telhado. Suba com Ohatsu no telhado mais alto, pule para o outro lado e baixe a escada. Antes de subir com Soki, acione a alavanca do lado oposto e entre na porta com Ohatsu, que está no alto.

49. Pare em cima do piso branco e suba com Ohatsu para atirar do outro lado e desativar o escudo. Passe correndo pelas armadilhas e ative a máquina ao fundo. A seguir, corra e repita o procedimento no telhado do outro lado. Com as duas máquinas ativadas, desça e entre no portal que tem as engrenagens girando.

50. Passe pelo pequeno corredor e siga em frente para encarar outra luta com Munenori. Use a estratégia de sempre, com golpes combinados e muitos, mas muitos tiros.

Stage 10 - The Mad Doctor

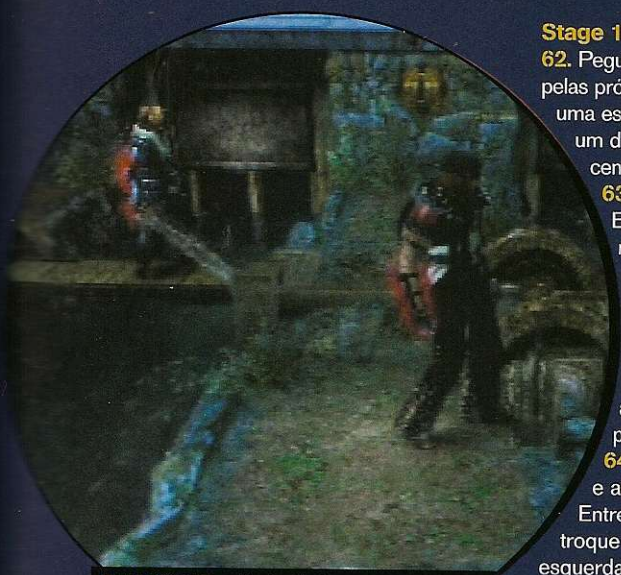
51. Assim que você estiver dentro do hospital, escolha a porta do lado esquerdo, pegue os itens e salve o jogo. Aqui há uma porta trancada. Volte, entre na porta do lado direito e pegue os itens e a chave da porta do cômodo anterior. Volte para lá e entre.

52. Dentro da sala, pegue os itens e ligue a máquina ao fundo. Volte à primeira sala e acione a alavanca. Entre na porta que se abriu, suba no elevador e siga até o fim do corredor. Após passar por mais um teste

de valor, você poderá salvar o jogo. Salve e entre na sala para enfrentar Luis.
53. A luta começa fácil. Acerte vários golpes no inimigo até ele tirar sua companheira da luta. Agora use sua forma de demônio. Quando ele ficar invisivel, concentre-se em desviar de seus ataques e, quando Luis reaparecer, continue com os combos.

Stage 11 - Dark Castle

54. Passe o comando para Roberto e empurre a caixa para revelar uma porta. Entre e acione as duas alavancas para baixar as pontes. Atravesse-as e pegue no baú a ponta do dispositivo da parede. Você deve acionar este dispositivo para fechar as comportas.
55. Siga para o outro lado apenas com Soki. Com Roberto, acione a alavanca no meio do caminho, assim Soki tem como passar pelo rio seco para pegar a chave dentro do baú. Agora use a chave na porta e entre na primeira porta a direita.



PARCERIA – Você não joga com dois personagens à toa. Saber alternar os controles é essencial para passar por determinadas fases

56. Siga pela próxima porta. Você já esteve aqui antes. Destrua o monstro na outra porta. Você só pode entrar pela porta do meio. Suba a escada, acione a alavanca e pegue a chave, depois desça e use a chave na porta ao lado da escada.
57. Suba a escada deste novo local e use Roberto para quebrar a porta de metal. Acione também a alavanca. Pegue o item e passe pela outra porta de metal. Suba a escada e salve o jogo. Entre na porta e passe por mais um teste de valor.
58. Terminado o teste, suba outro lance de escadas. Pegue os itens, entre na passagem secreta, pegue mais itens e desça pela escada. Continue assim pelas próximas salas, sempre descendo. Salve o jogo.
59. Siga pelo lado esquerdo, passe por um teste de valor e pegue a Copper Gear A. Tome o caminho da direita e coloque a engrenagem no local. Vá em frente, passando pelos caminhos lineares. Suba a escada e, com Roberto, empurre o pedregulho para a esquerda. Antes de seguir por este novo caminho, vá para a direita e, no espelho, troque sua companhia. Escolha Jubei na opção Switch Ally.
60. Volte para o lado esquerdo e deixe Jubei em cima da pilastra. Com Soki, pise em cima do dispositivo. No alto, passe pela venda com a garota e pegue a Copper Gear B. Vá para o lado do espelho e coloque a engrenagem. Siga em frente.
61. Continue em frente até chegar ao outro lado. Derrote os inimigos pelo caminho e salve o jogo. Troque Jubei por Ohatsu e entre no portão outra vez. Você vai enfrentar o demônio no corredor. Repita a estratégia do passo 25. Salve o jogo, saia da casa e coloque o disco 2 no PS2.

Stage 12 - Mitsunari's Pride

62. Pegue o mapa na sua frente e siga em pelas próximas duas salas. A sala central é uma espécie de elevador. Na parede há um dispositivo para fazer ele subir e, no centro, uma alavanca para girá-lo.
63. Faça o elevador subir um nível. Entre na porta de metal e destrua a máquina. Volte, gire a sala central uma vez, entre na porta e pegue os itens. No alto da escada está a Green Crest. Volte ao elevador, gire-o de novo e faça Roberto abrir a porta de metal. Lá dentro, desça a escada e ponha a Green Crest na porta. Entre e pegue a Purple Crest.
64. Volte ao salão, gire a alavanca e acione o dispositivo para descer. Entre na porta verde. No espelho, troque Roberto por Ohatsu. Vá para a esquerda, faça ela pular para o outro lado e desça a escada para Soki. Traga Roberto de volta ao grupo, depois vá para o outro lado, suba e destrua a máquina verde. Desça e saia pela porta de metal.
65. Bata no interruptor para subir. Puxe a alavanca uma vez e passe pela porta. Desça e coloque a Purple Crest na porta. Entre e pegue a chave. Volte ao salão, gire a alavanca, acione o dispositivo e entre na porta da esquerda. Corra para a esquerda, passe pelas duas escadas e entre na porta.
66. Do lado de fora, entre na porta azul. Suba a escada e destrua a última máquina. Volte para a sala dos computadores e desça pelo elevador do lado esquerdo. Lá embaixo você enfrenta um novo teste de valor. Entre na porta à esquerda e passe por três salas de laboratórios.
67. Desça as escadas e salve o jogo assim que chegar ao espelho, depois desça mais um lance e entre na porta. Hora de outra luta contra Mitsunari. Ele solta almas roxas que você deve absorver. Não deixe ele o agarrar, caso contrario o inimigo vai envenená-lo. Use sua forma demoniaca para tirar mais energia dele e absorver almas automaticamente, e fuja quando ele estiver na forma invisivel. Só ataque quando puder vê-lo.

Stage 13 - Wild Boatride

68. Para esta missão, a companhia mais aconselhável é Ohatsu. Siga em frente até chegar ao portão à direita e entre. Mais à direita há um espelho. Salve e siga pelo caminho à sua frente. Faça o teste de valor e, mais à frente, entre pelo portão.
69. Passe pelos barcos e entre no portão à sua esquerda, em cima da escada. À direita há mais um espelho. Suba as escadas para pegar itens, desça e dessa vez tome o caminho até o fundo do cenário. Tome cuidado com o canhão e entre no portão.
70. Aqui há várias casas, mas só três delas têm quadros de animais. Observe a quantidade de bichos que aparece em cada uma. Você precisa usar esse código na porta ao alto. A ordem dos números é sempre do maior para o menor. Exemplo: uma baleia, cinco pássaros e três ursos significam que o código é 531. Como a senha é aleatória, é preciso verificar os quadros. Depois de passar pela porta, entre na casa com a porta de metal para pegar um pote de óleo.
71. Coloque um personagem em frente de cada uma das alavancas. Após utilizar o óleo, a ponte vai abaixar. Do outro lado, entre na primeira porta à esquerda para encarar outro enigma. Há seis casas. Da direita

para a esquerda você deve procurar o quadro da baleia, do elefante e dos ursos. O número da casa que tiver a baleia é o primeiro, o da casa com o quadro do elefante é o segundo e o número da casa com o urso é o terceiro. Esse código também é aleatório.

72. Vá até beira do rio e use Ohatsu para atravessar para o outro lado, depois abra a porta da direita para se encontrar com Soki de novo. No espelho, selecione Roberto e volte para o outro lado. Pegue a chave na sala com a porta de metal e abra a porta no alto da escada.

73. Junto ao navio você deve enfrentar Sakon novamente. Tome cuidado com os ataques dele. Fique longe e, quando ele abrir a guarda, acerte-o com vários golpes.

Stage 14 - Yodo's Arrival

74. Siga pelo caminho disponivel, acabe com os inimigos e passe por dois testes de valor. No final do caminho você vai encontrar Yodo. Não tente acertá-la. Mate todos os inimigos ao redor. Isso faz com que ela revele sua forma original.

75. Agora sim é hora da luta. Fique longe e use sua forma de demônio para acertá-la e absorver as almas que ela solta. Yodo pode tentar envenenar, por isso fique longe.

Stage 15 - Shimabara Assault

76. Tente entrar no portal. Um teste de valor começa. Após superá-lo passe pelas próximas duas salas para chegar à sala dos computadores. Salve o jogo, saia pela porta do outro lado e você voltará ao salão da missão 12.

77. Entre na porta do lado esquerdo, baixe a escada e pule para o outro lado com Ohatsu. Baixe outra escada, volte ao espelho e chame Roberto. Entre pela porta de metal do outro lado, pegue a Red Crest e o 1F Electric Plug. Volte, pegue Tenkai no espelho e use a pedra na porta entre as duas escadas. Você vai obter o Blue Crest.

78. Entre na porta ao lado do espelho da sala anterior e coloque o plugue na máquina. Volte ao salão e aperte o interruptor para subir um nível. Entre na porta, suba a escada e entre na outra porta à direita. Desça a primeira escada e destrua a máquina.

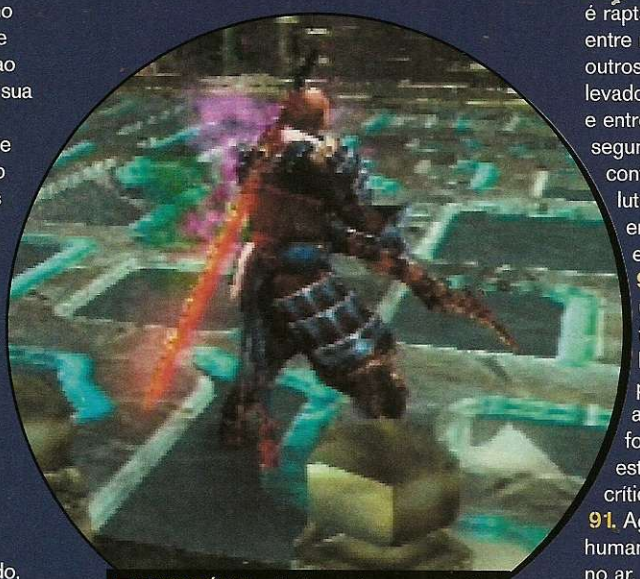
79. Gire a alavanca uma vez e destrua a porta de metal com Roberto. Destrua a máquina, troque Robeto por Tenkai e desça. Entre na porta azul e pegue a chave. Volte ao salão, gire a alavanca mais uma vez e entre.

80. Destrua outra máquina. Desça, pegue mais um plugue e destrave a porta do outro lado. Volte para o salão e gire a alavanca duas vezes. Entre no quarto, suba a escada e entre na porta da direita. Desça e coloque o plugue na máquina. Volte ao salão outra vez e gire a alavanca três vezes. Aperte o interruptor para fazer o elevador descer.

81. Entre na porta da esquerda, traga Jubei para o grupo e entre na porta do outro lado, usando a chave. Suba a escada, passe pela passagem com Jubei, destrua a máquina e volte. Desça, entre na porta da direita e depois na da esquerda. A seguir, passe pela porta vermelha e siga rumo à sala dos computadores.

82. Salve o jogo e desça pelo elevador do lado oposto. Passe pelo teste de valor e saia do outro lado. Passe por três salas seguidas e, na seqüência, desça as escadas e salve o jogo no espelho.

83. Você vai enfrentar Mitsunari de novo. Repita a estratégia da última luta. A seguir você deve vencer Claudius. Mantenha ele sempre na mira e acerte golpes no inimigo quando ele se aproximar. Se ele o infectar, use sua forma demoníaca para curar-se e tirar mais energia dele.



■ **ESTRATÉGIA** – Cada um de seus parceiros de luta tem habilidades específicas. Escolher bem quem vai acompanhá-lo facilita tudo no jogo

Stage 16 - One Way Out

84. Esta fase é grande, mas não passa de uma seqüência de corredores onde você deve eliminar dezenas de inimigos. Ao chegar ao beco com um teste de valor, elimine três corvos negros e salve o jogo.

85. Pegue o mapa aos pés da estátua, volte e siga pela esquerda. Suba a escada e entre pela porta. Suba todos os lances de escadas e, no alto, vá para a esquerda até encontrar outra escada. Desça-a até o fim, entre pela porta e suba outra escada.

86. Pegue os itens, salve o jogo no espelho embaixo da escada e suba. No alto você vai encarar um novo confronto contra Munenori, desta vez no controle de Jubei. Use a visão especial dela para cegar o inimigo e aplique combos seguidos, depois fique desviando esperando ele abrir a guarda para realizar mais combos. Cuidado com a réplica que ele solta em cima de você. Não se iluda e deixe a mira no Munenori original.

Stage 17 - Twisted Kyoto

87. Passe pelo primeiro corredor acabando com todos os inimigos. Tome cuidado com as bolas que caem a todo o instante para atrapalhar o seu percurso.

88. Passe pela ponte, detonando o gigante do outro lado. Você vai encarar outro corredor com vários inimigos. No corredor seguinte, entre à direita para salvar o jogo, depois volte e entre no portal ao fundo.

89. No corredor das flores Roberto é raptado. Destrua a aranha gigante e entre na porta. Nas próximas telas seus outros companheiros também serão levados. Siga em frente pelos galhos roxos e entre na casa. Suba direto para o segundo andar e vá ao lado oposto para continuar subindo pelos galhos. Você vai lutar com quatro chefes que você já enfrentou, só que em seqüência.

90. Com Soki sozinho, você enfrenta uma batalha no espaço. Fortinbras tem golpes poderosos, por isso fique longe dele. Use os cantos da tela para escapar e, quando ele parar, atinja-o. Aproveite que você está na forma demoníaca. Se a sua energia estiver próxima do fim, use os golpes críticos para acabar com ele.

91. Agora você precisa enfrentar a forma humana de Fortinbras. Enquanto ele está no ar, não se preocupe. Desvie das bolas de fogo e, quando aparecer a mensagem no canto da tela, segure ✖ para absorver as almas. Ele vai lançar outra bola em sua direção. Rebata-a com um contra-ataque. Agora ele vai descer. Destrua as bolas que não estão mais com fogo e, com o inimigo no chão, solte quantos combos puder. Repita a operação umas cinco ou seis vezes para terminar com ele de vez. Assim que você temrina e salva o jogo, o modo mais difícil é liberado. E aí? Vai encarar?

■ **CONFRONTO DURO** – Você não achou que o último chefe seria fácil de derrotar, achou?

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

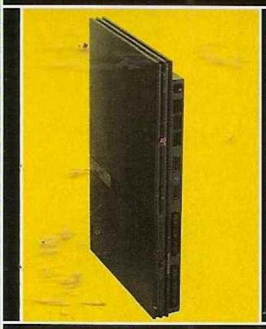
Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

ATACADO PARA TODO BRASIL

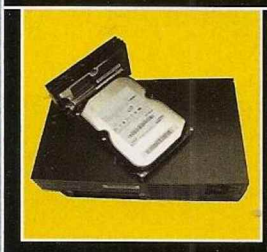
Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
+ 10% + SEDEX

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215



Informática

Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

GUITAR HERO

Você não vai aprender a tocar, mas vai se sentir um astro do rock

Texto: Leandro Rodrigues
Fotos: Nelson Alves Jr.

Uma verdadeira febre. Por onde passa *Guitar Hero* causa a mesma sensação. Aqui na redação não foi diferente. Tivemos o prazer de testar o jogo na **Dicas & Truques** nº 85 e de lá para cá ninguém parou mais. O sucesso foi tão grande que o passo seguinte era óbvio: fazer um teste com a réplica da guitarra Gibson SG, que acompanha a caixa do jogo.

Guitarra e game se completam. Quem já jogou *Guitar Hero* com o Dual Shock pode não acreditar, mas com o controle especial a experiência de jogo fica ainda mais divertida. A posição dos botões é intuitiva e graças ao tutorial disponível no jogo, em pouco tempo até quem nunca tocou nada na vida consegue realizar seqüências complexas com a guitarra.

Para os mais empolgados, o peso do acessório permite que você dance, pule e

WHAMMY BAR – Puxe a alavanca para executar os vibratos. Assim você aumenta seus pontos e ainda enche a barra de especial

START E SELECT – O primeiro pausa o jogo, enquanto o segundo aciona o especial. Neste caso, porém, o jeito mais fácil – e mais bonito – é inclinar a guitarra em 75°

STRUM BAR – Pressione-a para cima ou para baixo para tocar as notas ou acordes selecionados

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Redoctane

Site: www.guitarherogame.com

Onde encontrar: CJ Games – (0xx11) 5072-2073

Preço: R$ 390,00

Ponto forte: Torna a experiência de jogo mais simples, intuitiva e, principalmente, divertida

Ponto fraco: Só funciona com *Guitar Hero*

Nota: 10

Características

- Réplica da famosa Gibson SG
- Superleve
- Design torna o jogo mais intuitivo
- Exclusivo para PlayStation 2

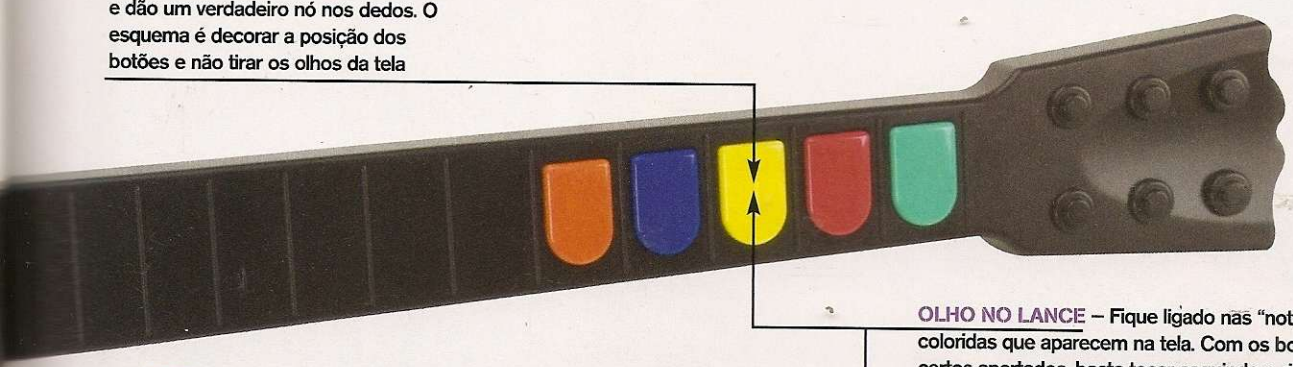
tente repetir todos os movimentos de um guitarrista profissional. Tudo isso, claro, respeitando os limites do fio que liga o controle ao aparelho. Como você pode ver pelas fotos abaixo, nosso colega da arte da revista se empolgou tanto que só faltou bater com a guitarra no chão, imitando as animações do jogo.

Funcionamento

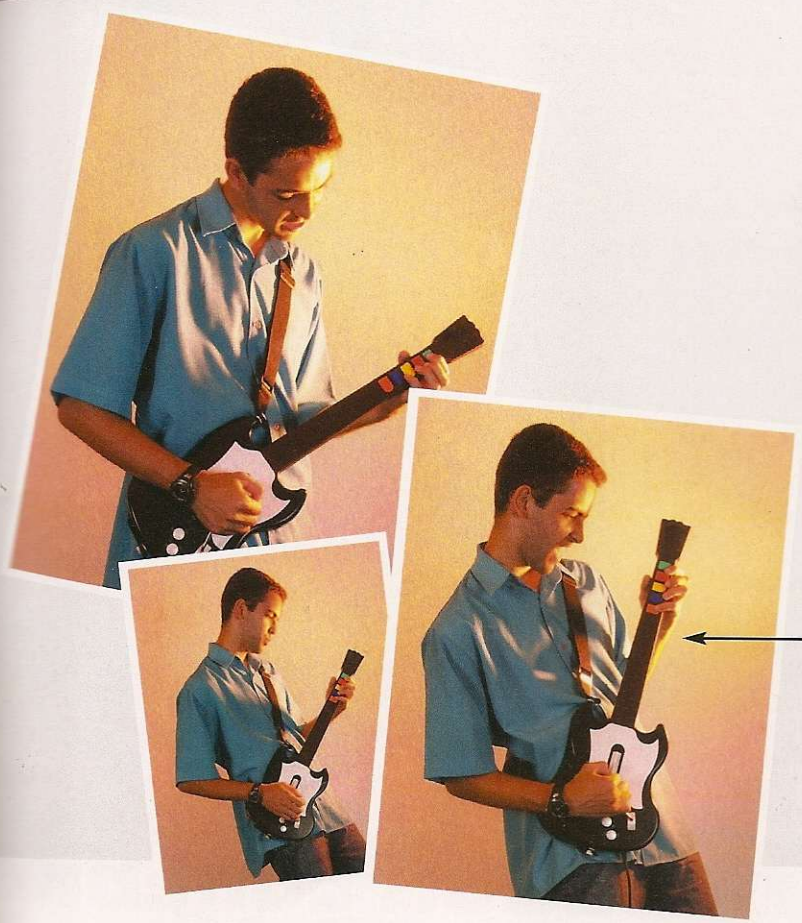
Como em todo acessório muito simples de usar, explicar o funcionamento da guitarra de *Guitar Hero* é uma tarefa ingrata, daquelas que faz a ação parecer mais complicada do que realmente é. Mas como dever profissional é algo que não pode ser ignorado, aqui vai a explicação. Com os Fret Buttons, os botões coloridos que ficam no braço da guitarra, o jogador seleciona as notas ou os acordes que serão tocados. Para tocá-las efetivamente, o que deve ser feito no momento indicado pelo jogo, basta acionar a Strum Bar, o botão branco maior, localizado no centro da guitarra.

Há ainda a Whammy Bar, uma alavanca que, como nas guitarras normais, serve para fazer os acordes e notas mais longos vibrarem. Quanto maior a quantidade de vibratos que você fizer no jogo, o que fica muito mais fácil com a guitarra, mais pontos você ganha. E se você executá-los nas notas marcadas com estrelas, seu Star Meter aumentará muito mais rápido, o que permitirá que você multiplique seus pontos muito mais vezes. Ah, e ativar o multiplicador de pontos com a guitarra é muito mais estiloso do que com o Dual Shock. Em vez de apertar o botão Select, que, aliás, fica numa posição extremamente incômoda, o lance é virar a guitarra em 75°. Fazendo o movimento de forma correta você aciona o sensor de rotação e o multiplicador é ativado na hora. É ou não é estiloso? Melhor do que isso, só se a Harmonix lançar mais jogos que usem este controle. Vale a pena.

FRET BUTTON – Eles definem as notas e os acordes que você vai tocar e dão um verdadeiro nó nos dedos. O esquema é decorar a posição dos botões e não tirar os olhos da tela



OLHO NO LANCE – Fique ligado nas "notas" coloridas que aparecem na tela. Com os botões certos apertados, basta tocar seguindo o ritmo



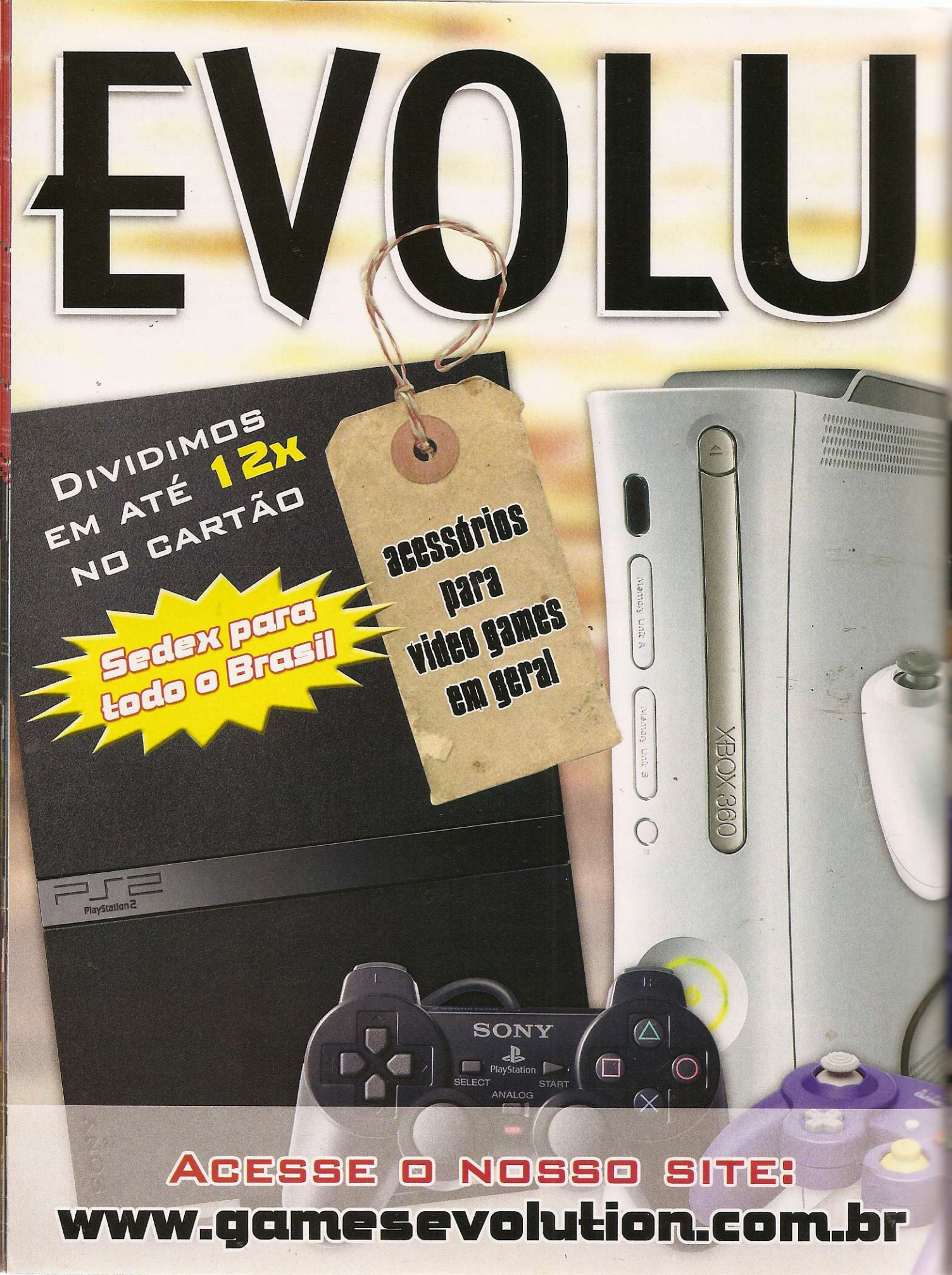
EMPOLGADO – Júnior, nosso colega da arte da revista, já pensa em largar tudo e montar uma banda em sua garagem

EVOLU

DIVIDIMOS EM ATÉ 12x NO CARTÃO

Sedex para todo o Brasil

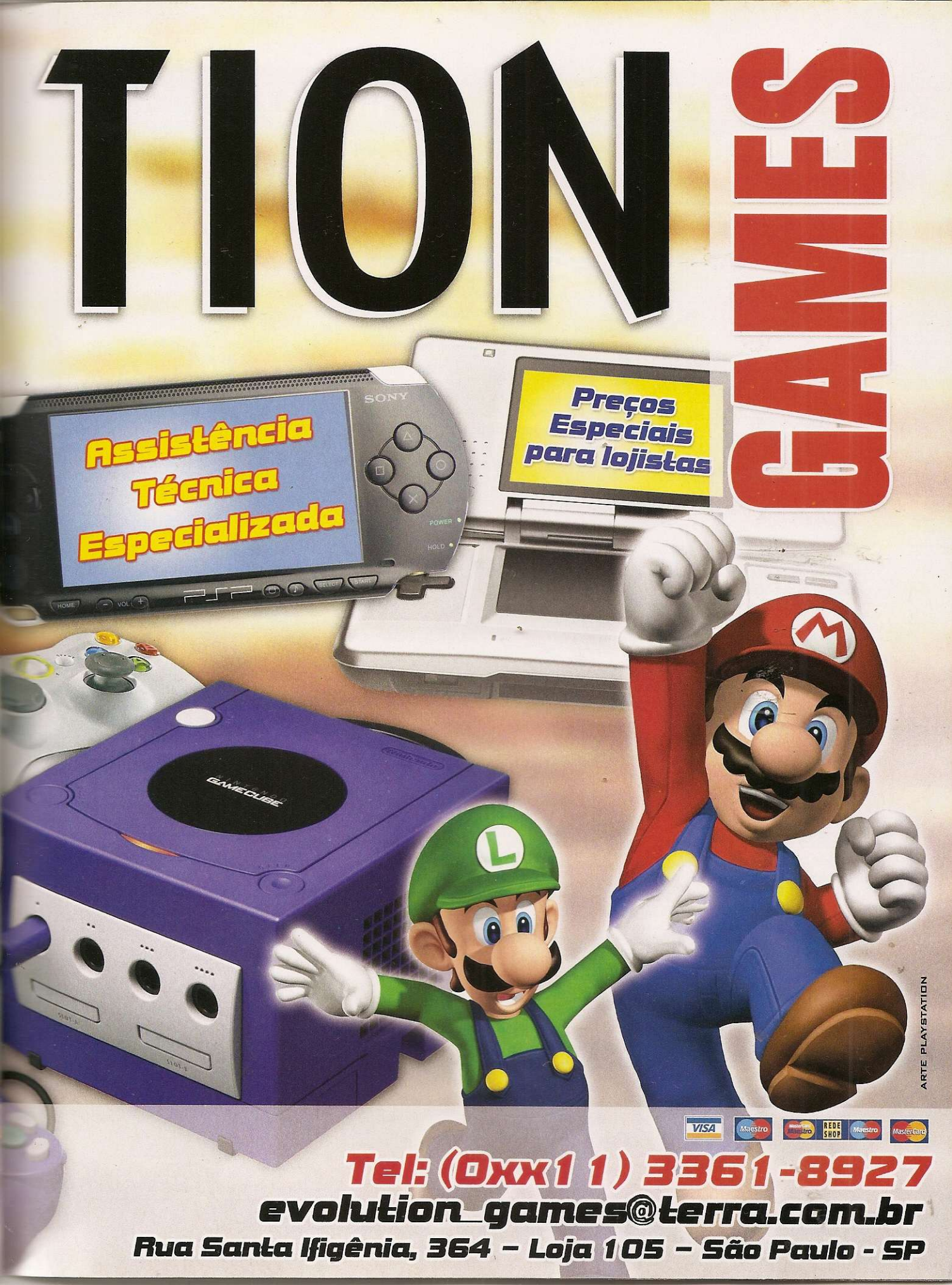
acessórios para video games em geral



ACESSE O NOSSO SITE:

www.gamesevolution.com.br

TION GAMES



VISA Maestro REDE SHOP Maestro MasterCard

Tel: (0xx11) 3361-8927

evolution_games@terra.com.br

Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 105 – São Paulo - SP

BELOS, ÚTEIS E CURIOSOS

por Leandro Rodrigues

Quando se trata de acessórios para games, a criatividade é a lei. Conheça alguns dos itens mais curiosos para PS2 e PSP

FINAL FANTASY XI: HORI VANA'DIEL CLOCK

Fãs de *Final Fantasy* com uma grana sobrando no bolso já podem acrescentar mais um item na sua lista de compras. Além de marcar as horas no mundo real, que é o que se espera de todo relógio, este aqui mostra a hora exata no mundo online de *Final Fantasy XI*. O acessório de mesa tem quatro tipos de alarmes com músicas do jogo, cronômetro progressivo e regressivo e uma luz azul fantasmagórica, para você não perder a hora de jogar. O preço do relógio é salgado e, infelizmente, o dinheiro de *Final Fantasy XI* não vale na compra.

CARACTERÍSTICAS

- Hora real e hora de *Final Fantasy XI*
- Quatro tipos de alarmes sonoros
- Cronômetro progressivo e regressivo
- Luz para ambientes escuros

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Hori
Preço médio: US$ 45
Onde comprar: www.abgames.com (EUA)

CLASH PADS

Se você manja de pancadaria, é melhor ficar longe deste acessório. A idéia da Radica aqui é balancear o nível de agilidade entre os adversários em jogos de luta. Com diversas funções, é possível desde alterar a quantidade de energia que um soco do seu adversário tira até bloquear os comandos do controle do oponente, deixando o pobre coitado sem conseguir se mexer. Também é possível controlar o segundo lutador com o primeiro controle e vice-versa, como uma espécie de possessão. E se isso não for sacanagem o suficiente, o clash pad ainda pode ser programado para nocautear o adversário com apenas um golpe.

CARACTERÍSTICAS

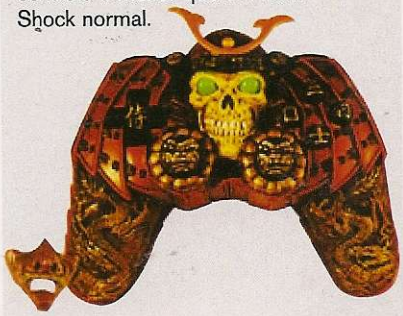
- Funciona com qualquer controle de PlayStation 2
- Diversas opções de modificação
- Controles não inclusos

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Radica
Preço médio: US$ 5,00
Onde comprar: www.ebgames.com (EUA)

SAMURAI FREAK PAD

Criado para fãs do jogo *Samurai Warrior*, este controle especial tem as mesmas funções do Dual Shock 2, mas visual completamente diferente. Repleto de relevos, o joystick traz visual inspirado no jogo e uma caveira em armadura de samurai no centro. Olhos da caveira funcionam como os botões Start e Select, e os analógicos também são caveiras douradas. Apesar da aparência, o controle é menor que um Dual Shock normal.



CARACTERÍSTICAS

- Visual inspirado no jogo *Samurai Warrior*
- Pouco menor que o Dual Shock 2
- Rosto de plástico extra para mudar o visual
- Exclusivo para PlayStation 2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Philips Media
Preço médio: US$ 145
Onde comprar: CJ Games - Tel. 5072-2073

PSP PLAYGEAR POCKET SKINS KIT

Este estojo transparente para PSP é feito sob medida para quem gosta de deixar tudo personalizado. O pacote inclui dez skins relacionados a jogos, produtoras e cantores famosos. Além disso, o kit vem com 30 skins em branco para você imprimir o que desejar. O fabricante oferece em seu site oficial um software gratuito para você imprimir a foto que quiser nos kits.

CARACTERÍSTICAS

- Estojo transparente personalizável.
- 10 skins de jogos e músicas conhecidas
- 30 skins em branco para você imprimir
- Programa gratuito para a impressão das fotos

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Logitech
Preço médio: U$ 9,99
Onde comprar: www.ebgames.com (USA)

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

por Julio Wecchi

Pare de se torturar em frente ao videogame. Aproveite estas dicas e cure-se de uma vez por todas da "síndrome do jogo interminável"

A

ALIEN TRILOGY

PS1

– Truques do hospedeiro
Entre no modo Xenomania para usar os códigos abaixo e acessar os últimos estágios:
Fase 3-10:
4VBJLBFGDMP89XVNQVBJLBBMCBT49F3J
Fase 3-11:
4VBFNBCSZ4PB94BNF7BQVBBMB7VH9F3J
Fase 3-12: S3BBBBFGS0PB94BNKZBQVBB MBZV09HBL
Fase 3-13: Q3BQVBDXRCPB94BNQVBTL BLMBGWH9GBL

DETONADO – Para terminar Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, confira o detonado na página 40

F

FATAL FRAME III: THE TORMENTED

PS2

– Segredos bizarros
Para habilitar novas opções e equipamentos, você precisa detonar o game numa dificuldade e/ou graduação especifica. Conheça todos estes segredos:
Kei-Browband: detone o jogo na dificuldade Normal.
Orelhas Kei-Fox: acabe com o game na dificuldade Hard ou três vezes na Normal.
Kei-Glasses: complete o game duas vezes nos modos Hard ou Nightmare.
Kei-Glasses (branco) e Miku-Headband: complete a Ghost List.
Kei-Yukata (azul): detone o jogo no modo Normal.
Kei-Yukata (laranja): complete o game duas vezes nas dificuldades Hard ou Nightmare.
Miku-Barrette: detone o jogo no nivel Normal.
Orelhas Miku-Cat: acabe o game uma vez na dificuldade Hard ou três vezes na Normal.
Miku-Glasses: complete o jogo duas vezes no Hard ou Nightmare.
Vestido Miku-Pinafore: detone o jogo no nivel Nightmare completando todas as missões.
Miku-Yukata (azul): detone o jogo no modo Normal.
Miku-Yukata (rosa): detone o jogo duas vezes nos niveis Hard ou Nightmare.
Roupa Miku-Zero e orelhas Rei-Cat: complete o jogo no Hard ou três vezes no Normal.
Rei-Glasses: complete o game duas vezes no Hard ou Nightmare.
Ornamento Rei-Hair: detone o jogo no Normal.
Rei-Headband: complete a Ghost List.
Vestido Rei-Pinafore: detone o game no Nightmare completando todas as missões.
Rei-Suit: acabe o game uma vez no nivel Hard ou três vezes no Normal.
Rei-Yukata (preto): detone o jogo no nivel Normal.
Rei-Yukata (vermelho): complete o game duas vezes nos modos Hard ou Nightmare.
Ruri-Bell: detone o jogo uma vez no nivel Hard ou três vezes no Normal.
Ruri-Ribbon: acabe o jogo na dificuldade Normal.
Ilustrações especiais: complete o game no modo Normal capturando 50 ou mais fantasmas.
Trailer especial: complete o game no nivel Normal capturando 50 ou mais fantasmas.
Show de imagens: complete o game no modo Normal capturando 50 ou mais fantasmas.
Upgrade de lente – Crush: complete o game no nivel Normal capturando 150 ou mais fantasmas.
Upgrade de lente – Serial: detone todas as missões do game.
Upgrade de lente – Stop: complete o jogo na dificuldade Normal.
Função extra – FS: complete todas as missões com rank S.
Função extra – IN: detone o jogo na dificuldade Nightmare.
Função extra – SN: finalize o game na dificuldade Normal.
Função extra – ZM: complete o game na dificuldade Normal capturando cem ou mais fantasmas.

Fatal Frame III

■ DICAS DO ANEL – Cuidado com estas dicas. Se você usá-las, Sauron vai ficar sabendo

G

GUITAR HERO

PS2

– Trapaças de roqueiro
Faça as combinações de cores a seguir na tela de seleção do Game Mode:
Todos os segredos liberados: amarelo, laranja, azul, azul, laranja, amarelo e amarelo.
Galera com cabeça de macaco: azul, laranja, amarelo, amarelo, amarelo, azul e laranja.
Público com cabeça de caveira: laranja, amarelo, azul, azul, laranja, amarelo, azul e azul.
Músico com guitarra aérea: laranja, laranja, azul, amarelo e laranja.
Medidor de desempenho sempre no verde: amarelo, azul, laranja, laranja, azul, azul, amarelo e laranja.
Guitarra Hero liberada: azul, laranja, amarelo, azul e azul.

K

KING OF FIGHTERS 2000, THE

PS2

SEGREDOS DAS RUAS
Reiniciar game: pressione R1 + R2 + L1 + L2 + SELECT + START
– Novas animações (opção Memory)
Vídeo do KoF' 94: acumule um total de 10 horas de jogo e confira a nova abertura.
Vídeo do KoF' 95: entre na opção Practice, escolha qualquer lutador e faça um combo de 30 golpes.
Vídeo do KoF' 96: entre na opção Practice, escolha qualquer lutador e configure o adversário para ter recuperação rápida (Life Recover, Quick). A seguir, detone o oponente até deixá-lo sem energia por alguns instantes.
Vídeo do KoF' 97: escolha o Single Play e selecione qualquer lutador. Complete este modo com 200 pontos de habilidade.
Vídeo do KoF' 98: vá ao Team Play e escolha qualquer lutador. Detone este modo com 300 pontos de habilidade.
Vídeo do KoF' 99: complete o game em qualquer modo na dificuldade 8.

KINGDOM OF PARADISE

PSP

– Itens secretos e Kenpu
Entre em Download na tela de título e, quando estiver conectado, use um dos códigos abaixo:
Genbu 6 dan Bugei: zoeuiss
Acessório de Seima 1: ydkvcex
Acessório de Seima 2: aietmaw

■ King of Fighters 2000

PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
NDI
Desde 1992
▶ Venda e troca de consoles
▶ Rode no seu Vídeo Game todos os tipos de jogos e filmes de todas as áreas
▶ Conserto: 6 meses de garantia
▶ Consertamos PSP
Limpeza da lente gratuita
Fone: 5533-6914/ 5094-0971 • Site: www.ps6.com.br
Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

Byakko Kenpu 31: ptiuquc
Kirin Kenpu 31: qucmtkb
Espada Miracle: rkjulvj
Bracelete de Seima: jticgek
Brinco de Seima: lfiynvg
Presilha de Seima: otkciet
Anel de Seima: xktmvut
Seiryu Kenpu 31: kakeiti
Suzaku Kenpu 31: myuicei

L

LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING, THE

PS2

Faramir, Merry e Pippin jogáveis: detone o modo Crack of Doom.
TRAPAÇAS DA LUZ
Pause o jogo, segure R1 + R2 + L1 + L2 e aperte uma das combinações:
– Truques diversos
Todos os Upgrades: ↓, ↑, ▲, ■
Sempre detonando: ▲, ↓, ▲, ↑
Armas ilimitadas: ■, ■, ↓, ●
Projéteis ilimitados: ■, ■, ↑, ●
Invencível: ■, ●, ■, ↓
Modo Perfect: ●, ↑, ▲, ↓
Recarregar energia: ■, ■, ●, ●
Habilitar alvo: ↑, ●, ↓, ■
Combo de quatro hits para Aragorn: ↑, ■, ▲, ↓
Gandalf com as quatro habilidades: ▲, ↑, ■, ✖
– Personagens secretos
Faramir: ✖, ✖, ▲, ▲ / **Merry:** ✖, ↓, ↓, ✖
Pippin: ▲, ●, ■, ↓
HERÓIS MAIS PODEROSOS
Ao começar o jogo, segure R1 + R2 + L1 + L2 e aperte uma das combinações:
– Gandalf
Level 2: ↓, ▲, ✖, ▲ / **Level 6:** ▲, ▲, ✖, ↑
4 Hit Combo: ↓, ▲, ↑, ●
3 Hit Combo: ↓, ✖, ▲, ↓
Recarregar arma: ▲, ↓, ✖, ■
– Merry
Level 2: ↓, ↓, ■, ■ / **Level 4:** ■, ✖, ●, ↓
Level 6: ↓, ↓, ■, ▲ / **Level 8:** ↓, ▲, ✖, ■
4 Hit Combo: ▲, ✖, ■, ■
3 Hit Combo: ▲, ✖, ↑, ▲
Recarregar arma: ■, ●, ●, ▲
– Pippin
Level 2: ↓, ✖, ↓, ↑ / **Level 4:** ✖, ↓, ↓, ↓
Level 6: ●, ▲, ●, ▲ / **Level 8:** ■, ↑, ↑, ●
4 Hit Combo: ✖, ✖, ↓, ●
3 Hit Combo: ↑, ↑, ■, ●
Recarregar arma: ↑, ●, ↓, ■
– Aragorn
Level 2: ●, ▲, ✖, ▲
Level 4: ↓, ■, ●, ■
Level 6: ●, ▲, ■, ■
4 Hit Combo: ↑, ■, ▲, ↓
3 Hit Combo: ■, ↓, ●, ↑
Recarregar arma: ▲, ■, ■, ▲
– Faramir
Level 2: ✖, ■, ✖, ↓
Level 4: ✖, ✖, ■, ■
Level 6: ▲, ✖, ↓, ●
Level 8: ●, ↓, ↓, ↓
3 Hit Combo: ■, ▲, ↑, ▲
Recarregar arma: ▲, ↑, ✖, ✖
– Frodo
Level 2: ▲, ↑, ↓, ●
Level 4: ▲, ↑, ●, ↓
Level 6: ↓, ↓, ✖, ▲
Level 8: ●, ●, ↓, ↓
4 Hit Combo: ↓, ■, ↓, ●
3 Hit Combo: ■, ↓, ▲, ■
Recarregar arma: ▲, ▲, ▲, ●
– Gimli
Level 2: ↑, ●, ■, ■
Level 4: ▲, ■, ↓, ↑
Level 6: ↓, ▲, ↓, ■
4 Hit Combo: ▲, ■, ↑, ✖
3 Hit Combo: ↑, ■, ●, ■
Recarregar arma: ●, ●, ●, ✖
– Legolas
Level 2: ■, ■, ●, ■ / **Level 4:** ↓, ↓, ✖, ✖
Level 6: ↓, ●, ↑, ↓
4 Hit Combo: ✖, ●, ▲, ■
3 Hit Combo: ■, ▲, ▲, ●
Recarregar arma: ▲, ▲, ▲, ↓
– Sam
Level 2: ●, ✖, ●, ▲ / **Level 4:** ↑, ↓, ■, ✖
Level 6: ↓, ↓, ↑, ↑
4 Hit Combo: ↑, ↓, ▲, ▲
3 Hit Combo: ■, ✖, ●, ■
Recarregar arma: ✖, ✖, ●, ✖

M

MEGA MAN MAVERICK HUNTER X

PSP

Nova tela principal: termine o game.
Vídeo Megaman X e Vile jogável: detone o jogo usando o personagem X.
Arma ilimitada de Vile: após detonar o jogo com Vile, salve o game. Carregue o save, comece uma nova partida e confira a nova arma que surgiu na tela de seleção de armas.

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

PS2

– Truques camuflados
Banana Camouflage: consiga o melhor tempo em todos os estágios do modo Snake vs. Monkey.
DPM Camouflage: detone o Special Duel (Disk 2).
Green Face Paint: finalize o Normal Duel (Disc 2).
23 camuflagens: detone o game uma vez.

N

NARUTO: NARUTIMATE HERO 3

PS2

– Passwords de ninja
Entre no quarto de Naruto e colha a opção da direita para entrar na tela de senhas. Selecione o símbolo do elemento e três comandos de botões. Para facilitar, considere os números a seguir como a representação de cada símbolo na tela.
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
1.000 pontos extras: fogo, 6, 5, 4
1.000 pontos extras: trovão, 12, 12, 11
1.000 pontos extras: vento, 8, 9, 3
1.000 pontos extras: vento, 1, 2, 6
1.000 pontos extras: nuvem, 9, 8, 1
1.000 pontos extras: trovão, 2, 9, 11
3.000 pontos extras: trovão, 12, 2, 1
3.000 pontos extras: chuva, 2, 9, 11
3.000 pontos extras: areia 12, 11, 12
3.000 pontos extras: areia, 12, 11, 4
5.000 pontos extras: trovão, 12, 7, 12
5.000 pontos extras: trovão, 12, 2, 9
10.000 pontos extras: trovão, 12, 2, 1
Figurino extra: fogo, 3, 5, 9
– Lutadores secretos
Veja como liberar os personagens secretos a seguir:
Anbu Kakashi e 'Might Suit' Naruto: finalize o modo Narutimetto Road (Story).
1st e 2nd Hokage: após completar o Udon e Moegi's Challenge, faça o Ebisu's Challenge perto do restaurante no Scroll Store.
Anko: detone-a no Narutimetto Road (Story).
Asuma: detone-o no Narutimetto Road (Story)
Hanabi Hyuuga: encontre-se com ela no Narutimetto Road (Story).
Konohamaru: faça o Moegi e Udon's Riddle na academia (depois do Story).
Kurenai: detone-a no Narutimetto Road (Story)
Yellow Flash (4th Hokage): consiga os outros 41 personagens.
Todos os outros lutadores: faça o Naruto Eiyuuden.
– Figurinos extras
Há dez figurinos extras que não podem ser comprados na loja. Veja qual S Mission você deve detonar para liberá-los:
Figurino 2: S Mission 1
Figurino 3: S Mission 2
Figurino 4: S Mission 3
Figurino 5: S Mission 4
Figurino 6: S Mission 5
Figurino 7: S Mission 6
Figurino 8: S Mission 7
Figurino 9: S Mission 8 / **Figurino 10:** S Mission9

NARUTO – Se você é fanático pelo anime mas não é ninja a ponto de liberar todos os extras do jogo na raça, este é seu dia de sorte. Todas as dicas estão bem aqui

PODER – Sem as espadas especiais, as lutas de Prince of Persia ficam bem mais difíceis

NIGHTMARE CREATURES 2

PSI

Seleção de fases: na tela principal, selecione New e segure R2 + L1 + ● + ■. Pressione SELECT para que um pequeno menu apareça no canto superior esquerdo da tela. Use → para selecionar as fases e ● ou ■ para escolher o local exato (streamzone) em que o seu personagem vai aparecer. Para encontrar o último chefe, selecione LEVEL 8: EIFFEL e coloque 107 como streamzone.

O

ODD WORLD: ABES EXODDUS

PSI

Invencibilidade: segure R1 e pressione ●, ▲, ■, ✖, ↓, ↓, ↓, ●, ▲, ■, ✖. Abe ficará invulnerável a tudo, exceto quedas de abismos.
Seleção de fase: depois que Abe disser "Hello" na

tela de entrada, aperte ↑, ↓, ←, →, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ↑, ↓, ←, →. Feito isso, escolha a fase usando o menu que surgir na tela.

P

PANDEMONIUM
PS1

– Códigos secretos
Seleção de fase: BORNFREE
Todos os níveis: ALMABHOL
Invencibilidade: HARDBODY

PAC-MAN WORLD 3
PS2

Todas as fases e labirintos: na tela do menu principal, aquela com a opção New Game, pressione rapidamente ←, →, ←, →, ●, ↑

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
PS2

– Armas especiais
Water Sword: recolha os nove upgrades de vida e vá para a Hourglass Room.
– Armas adicionais
Para conseguir as cinco armas a seguir (exceto a Giant Hand), você precisa da Scorpion Sword, que é liberada na fase Toward the Library (no passado) Já as armas Garden Flamingo e Teddy Bear precisam ser obtidas antes da Mask ser localizada. Veja a seguir a localização de cada arma:
Garden Flamingo: na fase Hanging Garden, atrás da parede na primeira cova.
Giant Hand: durante a fuga da tumba, procure a arma numa pequena cova à esquerda na segunda ou terceira perseguição de Dahaka.
Glowing Sword: a arma está atrás da parede, dentro de uma cova que fica depois da sala coberta pelo nevoeiro.
Hockey Stick: depois de passar pelo Central Hall, gire a alavanca para a sala Hourglass Room. Use a nova passagem para chegar a uma parede quebrável, na parte debaixo da sala.
Teddy Bear: dentro do Mechanical Pit e na área onde você detonou o segundo brutamontes. Suba a escada e olhe para uma janela quebrável (no poço com água).

R

RAINBOW SIX
PS1

– Truques secretos
Pause o jogo, segure L1 e use os códigos a seguir:
Invencibilidade: ●, ●, ■, ▲, ✖, ▲, ✖, ●
Todos os mapas: ✖, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, ✖

Tokobot

Todos os finais:
■, ▲, ■, ■, ●, ●, ✖, ▲

S

SNK VS. CAPCOM CHAOS
PS2

Chefes secretos e galeria de arte: vença o modo Survival com qualquer lutador (você deve enfrentar 36 personagens). Os chefões Athena e Red Arremer e a galeria de arte ficarão liberados.
Lutador aleatório: na tela de seleção de personagens, aperte START para ativar o modo de seleção automática de lutador.
LUTADORES EXTRAS
Na tela de seleção de personagens, segure R1 sobre os seguintes lutadores para escolher os respectivos brigões ocultos:
– Capcom
1. Ryu: Zero / **2. Dhalsim**: Dan Hibiki
3. Chun-Li: Demitri Maximoff
4. Balrog: Shin Gouki / **5. Vega**: Violent Ken
– SNK
1. Kyo: Geese
2. Ryo: Goenitz
3. Terry: Mars People
4. Kasumi: Shin Mr.Karate
5. Kim: Orochi Iori Yagami

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO
PSP

Atenção: para conseguir fazer os segredos abaixo você precisa de um PS2 com o terceiro episódio de *SOCOM*. Concluindo cada um dos objetivos, basta conectar o PSP ao PS2 (cada um com o seu respectivo game) usando um cabo USB para conferir as novas opções no game do portátil.
– Personagens extras
Descubra como liberar soldados extras para o modo multiplayer:
Dr. Basia Mironova e Benito Salazar Zayas: detone as missões da Polônia do *SOCOM 3*.
Colonel Al-Kamil Sarwat: complete as missões da África do Sul do *SOCOM 3*.
Elite Seal: detone todas as Instant Action.
Gamal Imad: finalize as missões da Ásia do *SOCOM 3*.
– Armas secretas
Habilite novas armas em todos os modos.
9mm SMG: complete as missões da América do Norte no *SOCOM 3*.
STG 77: finalize as missões da Polônia no *SOCOM 3*.
ZX25 Burst: complete as missões do sul da Ásia no *SOCOM 3*.

T

TOKOBOT
PSP

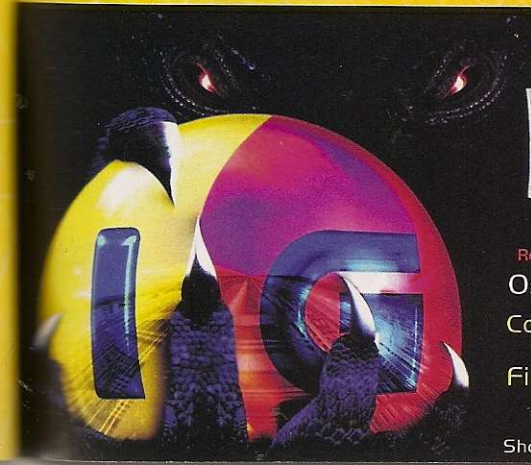
Modo Time Trial: termine o game.

W

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006
PSP

PS2

Juke Box: receba o troféu Bar Room Brawl.
– Arenas secretas
ECW One Night Stand: vença o segundo grupo de Challenges, no modo Challenge.
Wrestlemania 9: complete o Superstar Challenges.
Wrestlemania 21: vença o primeiro grupo de Challenges, no modo Challenge.
– Telas de Loading
Diva Loading: ganhe o troféu Collect-A-Diva.
Legend Loading: receba o troféu Legend Killer.
– Cintos e roupas para o segundo jogador
Camisa Carlito: receba o troféu do modo Challenge no nível Amateur.
Cinto Hardcore Championship e The Million Dollar Championship: ganhe o troféu do Challenge no nível Legend.
– Lutadores secretos
Steve Austin: complete o Raw Storyline.
The Rock: detone o Smackdown Storyline.



SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI.

X Box 360
Reserve já o seu

Nintendo DS

Game Boy GBA

Game Cube

Play Station 2 Slim

Os melhores jogos, os melhores consoles e a melhor assistência técnica.
Compre pelo nosso site: www.inicialgames.com.br
Financiamento em até 24x
VISA VISA Electron MasterCard
Campinas Shopping - Rua Jacy T. de Camargo, 940 - loja: 214 - tel.: 19.3267.2099
Shopping Solar Center - Av. Campos Sales 600 - loja: 22 - tel.: 19.3236.0056/3232.0179
INICIAL GAMES
creative co

por Leandro Rodrigues

Espere todo mundo sair da sala e use estes códigos para conseguir superar aquele jogo que está lhe causando tanta dor de cabeça

#

25 TO LIFE
PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
9859216F 78B65B98
Energia infinita
280A3D57 646D7A65
Munição infinita
28001354 0CA57A65
Destrave todas as fases
280F60A5 6F157A56
280F60AF 6DACD373

A

APE ESCAPE 3
(GameShark 2 4.0 ou superior)
PS2

Código-mestre
985A0A5A 78A1BF36
Energia infinita
287E51A1 E1BF7A65
Moedas infinitas
287E518B 0CA5E485
287E51F6 0CA5E485
Destrave toda casa
087E10AB 0CA57A56
487E109C 0C9B7A56

Não consegue nem passar da primeira fase de Ape Escape? O Gameshark pode ser a solução

1476EBC2 0CA57A65
087EDAA1 0CA57A56

ARC THE LAD: END OF DARKNESS
PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
980EA4FF 78A748D5
Energia infinita
2816ED40 B5568545
2816EDD8 805685CF
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 8341E41E
28062462 78426965
Grana infinita
2833F37C 0C363E9B
Destrave todas as cartas de habilidades
280BA557 6F157ADA
280BA5E6 065A7A65
280BA562 472B888B
Destrave as cartas dos personagens
Kharg: 08331224 0CA57A06
Maru: 0833126B 0CA57A06
Paulette: 083312E0 0CA57A06
Ganz: 08331230 0CA57A06
Tatjana: 08331258 0CA57A06
Darc: 08331286 0CA57A06
Delma: 083312EF 0CA57A06
Volk: 083312A7 0CA57A06
Bedora: 0833122E 0CA57A06
Camellia: 0833124B 0CA57A06
Diekbeck: 08331287 0CA57A06
Choco: 08331252 0CA57A06
Lilia: 083312A9 0CA57A06
Arc: 08331231 0CA57A06
Tosh: 0833127D 0CA57A06
Cheryl: 08331223 0CA57A06
Kukuru: 083312FB 0CA57A06
Alec: 08331221 0CA57A06
Elc: 08331283 0CA57A06
Lutz: 083312D2 0CA57A06
Shu: 0833124D 0CA57A06
Leeza: 08331298 0CA57A06
Theo: 08331288 0CA57A06
Iga: 083312BC 0CA57A06

C

COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM
PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
9857BED6 78EAAB00
Tempo infinito
285A0782 0CA57A65
Energia infinita
286A65F7 46850465

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS
PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
9839E5A5 78A7771C
Skill Points infinitos
2816ED0C 6F967A4F
2816ED72 60567A6F
2816EDA1 F8AA7AF1
2816ED78 BBE8A42F
283A18F7 7842696F
Energia infinita
2816ED40 0BF1F99C
2816EDD8 F8AA7AF1
2816EDED DBF1F9E5
28026AAF 78426965
Colete infinito
280146A0 6AF37A65
Granadas infinitas
283A5622 6F5B7A65
Kit médico infinito
28021164 6F717A65
2802880C 44B17A65

D

DRAGON QUEST 8
PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
980CADDE 78D093E9
- Primeiro personagem
Todos os atributos no máximo
185A95A0 0CA5E485
185A9598 0CA5E485
185A9588 0CA5E485
185A9534 0CA5E485

VALE TUDO – Quando o assunto é guerra, não existem regras. O que importa é vencer

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e muitos outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção foram criados somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas obrigatórias:
- Sempre que houver um Código Mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks das marcas InterAct ou MadCatz.
- Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game poderá travar.
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de encontrar nas lojas de games e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. É possível comprar a versão mais recente do acessório de trapaças do PS2 (GameShark 2 versão 5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos EUA) que listamos abaixo:

- Amazon: www.amazon.com
- BestBuy: www.bestbuy.com
- EBGames: www.ebgames.com
- Mad Catz: www.madcatz.com

Energia infinita
285A952D 0CA5E485
285A95AE 0CA5E485
282070F7 0CA5E485
Mana infinito
285A9582 0CA5E485
285A9573 0CA5E485
Experiência infinita
185A955A 0CA57AE1
285A95E0 9F8C883E
Todas as habilidades no máximo
185A9555 0CA5883E
- Segundo personagem
Todos os atributos no máximo
185A51D8 0CA5E485
185A51C0 0CA5E485
185A51ED 0CA5E485
185A51A6 0CA5E485
185A51D0 0CA5E485
185A5118 0CA5E485
Energia infinita
285A95C7 0CA5E485
285A9515 0CA5E485
282070F9 0CA5E485
Mana infinito
285A95B6 0CA5E485
285A9519 0CA5E485
Experiência infinita
185A9522 0CA57AE1
285A9576 9F8C883E
Todas as habilidades no máximo
185A9555 0CA5883E
• Terceiro personagem
Todos os atributos no máximo
185A512D 0CA5E485
185A5128 0CA5E485
185A51AE 0CA5E485
185A51AD 0CA5E485
Energia infinita
285A51CF 0CA5E485
285A5137 0CA5E485
28207019 0CA5E485
Mana infinito
285A51A5 0CA5E485
285A513A 0CA5E485
Experiência infinita
185A51AF 0CA57AE1
285A51DE 9F8C883E
Todas as habilidades no máximo
185A51E9 0CA5883E
- Quarto personagem
Todos os atributos no máximo
185A51F6 0CA5E485
185A51C7 0CA5E485
185A5115 0CA5E485
185A518F 0CA5E485
Energia infinita
85A512B 0CA5E485
285A51FF 0CA5E485
28208C37 0CA5E485
Mana infinito
285A517C 0CA5E485
285A5168 0CA5E485
Experiência infinita
185A51D6 0CA57AE1
285A511E 9F8C883E
Ouro infinito
285A95CF 9F8C883E
Todas as habilidades no máximo
185A5174 0CA5883E

F

FLOW URBAN DANCE

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
9839B564 78D0231E
Destrave todos os personagens e roupas
485980CF 0C107A56
5963E5C2 0CA57A65
Destrave todas as fases
285955E6 0CA57A56
2859552E 0CA57A56
2859551E 0CA57A56
28595576 0CA57A56
28595803 0CA57A56
285958AF 0CA57A56
2859585A 0CA57A56
2859587C 0CA57A56
285958B6 0CA57A56
Destrave todas as músicas
485980D6 0C8A7A56
5963E5C2 0CA57A65
Destrave todos os campeonatos
48596762 0C267A44
5963E5C2 0CA57A65
4859B02E 0C267A44
5963E5C2 0CA57A65
485984DE 0C267A44
5963E5C2 0CA57A65
4859A003 0C267A44
5963E5C2 0CA57A65
4859A022 0C267A44
5963E5C2 0CA57A65
4859037C 0C267A44
5963E5C2 0CA57A65
48599882 0C267A44
5963E5C2 0CA57A65
485975CF 0C267A44
5963E5C2 0CA57A65
4859BCED 0C267A44
5963E5C2 0CA57A65
4859BC74 0C267A44
5963E5C2 0CA57A65

■ **Se sua cintura é mais dura que pedra e seus dedos estão doendo, use os códigos acima e destrave tudo em Flow Urban Dance**

FORD RACING 2

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
98053E66 78FBBD7F
Destrave todos os carros
485D8476 0CA77A56
1476EBC2 0CA57A65
Destrave todos os eventos
485D8474 0C157A56
1476EBC2 0CA57A65

K

KING KONG

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
980AB86F 78FEB3BE
Energia infinita (Humano)
Human January 16, 2006
283758ED 0CA57A65
Energia infinita (Kong)
18F7976C 0CA53EE5
Pistola
28C0ECF6 0CA57AB1
Shotgun
28C00DE9 0CA57AB1
Sniper
28C00D7C 0CA57AB1
Machine Gun
28C00D03 0CA57AB1

M

MEGAMAN X COLLECTION

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
980A992B 78D0912D
• Megaman X:
Energia infinita
08E44E9B 0CA57A03
Vidas infinitas
08E4E71E 0CA57AD3
• Megaman X2:
Energia infinita
08E4E90E 0CA57A03
Vidas infinitas
08E4E7A3 0CA57AD3
• Megaman X3:
Energia infinita
0892D34D 0CA57AA0
Vidas infinitas
089D244F 0CA57AD3
• Megaman X4:
Energia infinita
0883D601 0CA57A0C
Vidas infinitas
088362D8 0CA57AD3
Munição infinita
4883D682 0CD07A56
2981EAC3 0CA57A65
Destrave todas as armas
00996D89 000000FF
00996D77 0000000
• Megaman X5:
Enegia infinita
08DA5F57 0CA57A0C
Munição infinita
48DA5F2B 0CFB7A56
14CCEBA5 0CA57A65
Destrave todas as armas
08DA5F10 0CA57A3E
08DA5F0D 0CA57A6F

■ **SACANAGEM não é ficar vendo a mulherada, e sim usar códigos para liberar todos os segredos de Rumble Roses**

Vidas infinitas
08DA02B6 0CA57AD3
• Megaman X6:
Energia infinita
08AC743A 0CA57A0C
Vidas infinitas
08ACFA30 0CA57AD3
Munição infinita
48AC7455 0CFB7A56
14CCEBA5 0CA57A65
Destrave todas as armas
08AC7432 0CA57A3E

N

NEOPETS - THE DARKEST FAERIE

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
983C8FFF 7826D914
Energia infinita
282D4066 0CA52C0E
58295862 0CA57A71
59BEBA4B 0CA57A65
Magia infinita
58295874 0CA57A71
59BEBAD5 0CA57A65

R

RUMBLE ROSES

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
983D2D6F 78D04634
Movimentos letais infinitos (Jogador 1)
29776264 0CA57AB1
Movimentos letais no máximo (Jogador 1)
Lethal Move Counter January 23, 2006
2977620A 0CA57A44
Movimentos letais infinitos (Jogador 2)
294CF764 0CA57AB1
Movimentos letais no máximo (Jogador 2)
294CF70A 0CA57A44
Destrave todos os personagens
48270051 0CC97A56
2E187D54 0CA57A65
Destrave as galerias:
Aigle: 08270020 0CA57A56
Killer Khan: 082700A7 0CA57A56
Noble Rose: 08270016 0CA57A56
Evil Rose: 08270058 0CA57A56
Becky: 08270087 0CA57A56
Candy Cane: 08270052 0CA57A56
Anesthesia: 082700B5 0CA57A56
Dr. Cutter: 082700CA 0CA57A56
Aisha: 08270055 0CA57A56
Showbiz: 08270031 0CA57A56
Sgt. Clemets: 0827004B 0CA57A56
Mrs. Spencer
082700A4 0CA57A56
Reiko Hinomoto
08270024 0CA57A56
Rowdy Reiko
0827006B 0CA57A56
Makoto Aihara
082700E0 0CA57A56
The Black Belt Demon
08270030 0CA57A56
Judgment
08270086 0CA57A56
082700EF 0CA57A56
Dixie Clemets
0827002E 0CA57A56
Miss Spencer
082700A9 0CA57A56

T

TOCA RACE DRIVER 2

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
9827DB6F 78A14188
Sem danos no carro
08546815 0CA57A56
Carro com o dobro de potência
085468C8 0CA57A56
Todos os campeonatos e carros
0854687C 0CA57A56
Destrave todos os bônus
0854688D 0CA57A56
Destrave todos as animações
08546892 0CA57A56

TRAPT

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código-mestre
9809C6F7 78D00B83
Energia infinita
28070DFB 642D7A54

DEMÔNIO NAS VEIAS

Conheça a história e as curiosidades mais bizarras dos quatro jogos da série "Onimusha"

2001

ONIMUSHA: WARLORDS

Heróis jogáveis: Kaede e Samanosuke

Trama: para proteger seu povo, o samurai Samanosuke vence um exército invasor e mata Nobunaga, o líder inimigo. Só que o vilão faz um pacto com Genma King Fortinbras, o rei dos demônios, e ressuscita. Para ganhar vida eterna, porém, Nobunaga deve sacrificar a princesa Yuki. Pressentindo o perigo, Yuki envia uma carta pedindo ajuda para Samanosuke, mas infelizmente o tempo é muito curto. O samurai vence Genma, destruindo os planos de Nobunaga, mas encontra Yuki tarde demais.

2002

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

Heróis jogáveis: Jubei, Oyu, Magoichi, Ekei e Kotaro

Trama: a ação gira em torno de Jubei Yagyu, outro samurai. O guerreiro encontra a própria vila arrasada, cheia de corpos. Trata-se de mais uma obra do vilão Nobunaga, que voltou do inferno com poderes sobrenaturais e criou um grande exército do além para apavorar todos que cruzarem seu caminho. Tudo isso para, mais uma vez, tentar cumprir seu pacto original e ganhar vida eterna. No fim do game Jubei derrota Nobunaga, mas o demônio sobrevive e foge.

2004

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Heróis jogáveis: Samanosuke, Jacques e uma policial francesa

Trama: Samanosuke entra em cena novamente. Mas quando ele estava prestes a encarar Nobunaga mais uma vez, em pleno Japão feudal, ele subitamente é transportado para a França moderna, enquanto o policial francês Jacques é levado à época de Samanosuke. Os heróis enfrentam as criaturas de Nobunaga isoladamente até se encontrarem para encarar o vilão. Depois de se transformar num monstro, o demônio morre de uma vez por todas pela katana do samurai.

2006

ONIMUSHA 4: DAWN OF DREAMS

Heróis jogáveis: Hideyasu Soki e outros aliados

Trama: quinze anos após a derrota definitiva de Nobunaga, o herói Hideyoshi Toyotomi é possuído pelo antigo demônio e passa a agir como ele. Para combater o perigo, Soki, outro samurai, entra em cena. Para saber mais sobre a nova história, confira o detonado do game na página 68.

CURIOSIDADES

- O vilão Nobunaga Oda foi inspirado num poderoso senhor feudal que viveu no Japão entre 1534 a 1582 d.C. Ele se tornou um grande líder durante a guerra civil japonesa causada pelo enfraquecimento da classe dos samurais e ficou famoso por vencer muitas batalhas e unificar quase todo o país.
- Ainda na história real, Nobunaga foi traído e forçado a se suicidar por um de seus generais, Mitsuhide Arechi. No primeiro game, antes de fazer um pacto com o diabo, o Nobunaga dos games é morto pelo rebelde Samanosuke Areshi (de sobrenome parecido), também em 1582.
- Na história real, Hideyoshi Toyotomi, o chefão do quarto Onimusha, foi o braço direito de Nobunaga. Após a morte do senhor feudal, Hideyoshi assume o comando e consegue unificar todas as províncias japonesas em 1598.
- O visual dos três maiores heróis de *Onimusha* foi inspirado em atores reais. Samanosuke é uma cópia do ator chinês Takeshi Kaneshiro, do filme *Returner*. Já Jubei, tem todos os detalhes do falecido Yasaku Matsuda, japonês, que atuou em *Chuva Negra*. Jaques, em contrapartida, é a cara do ator marroquino *Jean Reno*, de *O Profissional*, *Missão Impossível* e *Godzilla*.
- Em 2003, a Capcom lançou *Onimusha Blade Warriors* (*Onimusha Buraiden* no Japão). Trata-se de um jogo de luta que mistura os principais heróis e inimigos dos três primeiros games. O título não fez tanto sucesso quanto à série clássica.

COMPRE 2 EDIÇÕES E GANHE 10% DE DESCONTO

APROVEITE! OFERTA VÁLIDA ATÉ 31/03/2006

ED. 85 **R$ 6,90**

- Kingdom Hearths II: só aqui o roteiro para chegar ao final desta mistura de Final Fantasy com Disney
- **Detonados PS2:** Matrix: Path of Neo; Crônicas de Narnia
- **GRÁTIS:** pôster com os craques do Fifa Street e tabela da Copa

ED. 84 **R$ 6,90**

- Prince of Persia: The Two Thrones – encare o maior desafio do Príncipe. Roteiro completo com todos os segredos
- **Detonados PS2:** Castlevania: Curse of Darkness; Os Incríveis 2; 007: From Russia with Love; True Crime 2: New York City

ED. 83 **R$ 6,90**

- Resident Evil 4 detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro do jogo no verso
- **Detonados PS2:** Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai; Tomb Raider 2 (PS1)
- Soul Calibur III: listão com todos os signature moves

ED. 82 **R$ 6,90**

- Socom 3 U.S. Navy Seals: aqui, táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online
- **Detonados PS2:** Indigo Prophecy; Sly 3; Mortal Kombat: Shaolin Monks
- **Especial:** dicas para vencer no Ultimate Spider Man

ED. 81 **R$ 6,90**

- Metal Gear Solid 4: revelamos o visual e os detalhes deste supergame no PS3
- **Detonados PS2:** Darkwatch; Incredible Hulk; Total Overdose; Dino Crisis
- **Detonados Especial:** Winning Eleven 9

EDIÇÕES ESPECIAIS DA REVISTA PLAYSTATION

CÓD. 60013 — **R$ 11,90**

ALMANAQUE II

- Almanacão com 6 detonados do PS1, entre eles: Syphon Filter 3, Silent Hill 1, Tomb Raider, Mortal Kombat 4, Convert Ops

CÓD. 60012 — **R$ 6,90**

PS ONE

- Cinco detonados arrasadores do PS1: Chrono Cross; Breath of Fire 4; Soul Reaver e Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

CÓD. 60010 — **R$ 11,90**

ALMANAQUE 10

- 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Uma edição com recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos

CÓD. 60011 — **R$ 11,90**

SUPERBOX PLAY

- Especial com GTA totalmente detonado mais 9 games campeões. Este kit contém os Almanques 7 e 8 da PlayStation

CÓD. 60009 — **R$ 9,90**

ALMANAQUE 9

- Almanaque com 6.132 dicas testadas só de jogos do PS1. Ainda tem mais 5 jogos detonados

COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67, ACESSE WWW.EUROPANET.COM.BR OU ENVIE ESTE CUPOM POR CORREIO OU FAX PARA A EDITORA EUROPA: RUA M.M.D.C., 121 - 05510-900 - SÃO PAULO - SP - FAX: (11) 3097-8583 - OFERTA 125

Produto	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete	Produto	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,25. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Oferta válida de 01/03/2006 a 31/03/2006, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física.

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa junto com este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____ Compl. _____

CEP: _____ - _____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

Oferta válida de 01/03/2006 a 31/03/2006, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física, enquanto durarem os estoques.

PLAY SHOP

Anuncie nesta seção e divulgue seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos. Ligue para a Publicidade:

(11) 3038-5090 • (11) 3038-5094 • (11) 3038-5103 • (11) 3038-5084 • (11) 3038-5082

HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME
COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*
3326-0045
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO
WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

KOMBAT GAMES
VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2
PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64
Enviamos via sedex para todo o Brasil
JOGOS
Assistência Técnica para Vídeo Games
Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games
REDE SHOP Diners Club International Maestro MasterCard VISA VISA Electron
Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941
Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

BITS GAMES
www.bitsgames.com.br
bitsgames@bitsgames.com.br
Video Games e Acessórios em Geral, Aluguel, Assistência Técnica e vendas
Rua: Carijós, 424 (Praça 7) - 9º andar - Centro
(31) 3271-9537 / 3271-9484 / 3271-9414 / 3271-9423

CYBER GAMES
Assistência Técnica e Acessórios
(11) 6702-4049
(11) 8376-9644
e-mail: marcialopes@scorp.com.br
Av. Morais Costa, 16 – Sala 04
Vila Industrial – São Paulo – SP

Front Games
Promoção de jogos para Paystation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel.: (0xx11) 9778-9586

BRASILCURSOS.COM.BR
CURSOS DE MANUTENÇÃO EM VÍDEO-GAMES:
TREINAMENTOS A DISTÂNCIA OU PRESENCIAIS
Venda de peças de reposição para vídeo-games
FONE: (61) 3202-8792 ou 8433-9594
site: www.brasilmodchip.com.br

ANTRAX GAMES
COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA
FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.
ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.
SEDEX P/ TODO BRASIL
PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R$ 899,00
(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

O prazer de jogar Vídeo Game

Jogos • Acessórios
Tudo para o seu Vídeo Game
Assistência Técnica em Geral

ZIZI GAMES
Tel.: (11) 3331-8184
Rua Sta. Ifigênia, 687 – Lj. 04
Sta. Ifigênia – São Paulo – SP

Venda de Consoles e Acessórios

Despachamos via sedex para todo Brasil

Até 12x no Cheque ou Carnê*

*sujeito a aprovação de crédito

Rock GAMES
O Ritmo do Jogo

(14) 3232-2200
R. Batista de Carvalho, 1 – 52 - Bauru – SP

AGORA O ABC ESTÁ MAIS DIVERTIDO!!!

AF NET informática e games

SEDEX MANDOU, CHEGOU. A cobrar para todo o Brasil

Parcelamos em até 24x sem entrada!!!

Aceitamos todos os cartões de crédito

Rua General Glicério nº 196 Galeria Atlantidas
Loja 12 - Centro - Santo André - SP (11) 4994-7612
www.afnet.com.br

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

A maior loja do Morumbi

1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210 loja 15 – Shopping Open Center (Portal do Morumbi)
2 - Rua Joaquim Nabuco, 47 – Lj. 05 – Brooklim

BIG GAMES
TUDO PARA VÍDEO GAMES

Assistência Técnica Especializada

PSP R$ 970,00 à vista

Super Promoção PS2 R$ 760,00

Parcelamos em até 12x no cartão*,
13x no cheque e financiamos no carnê em até 12x

Tel.: (11) 3681-3807
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178
Av. Dep. Emílio Carlos, 1.282 - Vl. Yara - São. Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

TROP GAMES
Venda e Assistência Técnica Especializada

Sedex para todo o Brasil · Parcelamos em até 15X

Promoções Especiais na Compra pelo Site:
www.tropgames.com.br

Tel.: (19) 3272-4943
Av. Bueno de Miranda, 107
Vila Industrial – Campinas – SP

ANTRAX GAMES
COMPRA - VENDE - TROCA - FINANCIA

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X P/ TODO BRASIL
*aprovação do crédito pelo telefone.
ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL.

SEDEX P/ TODO BRASIL

PSTWO SLIM - MODEM
2 CTR. ORIGINAIS
MEMORY CARD + 1 JOGO
R$ 899,00

(11) 6694-5177
(11) 6693-6062
www.antrax.bpg.com.br
R. HERVAL, 1220 - TATUAPÉ - SP

PS one
N64
GBC
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games

Morumbi
Desde 1993

LAN & NET

(11) 3721-4045

www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO

ENTREGAMOS VIA SEDEX

explosaogames@terra.com.br

Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M

Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games

Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito *

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games

Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP

Diners Club Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941

Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Destravamento e Consertos

Orçamento sem Compromisso

Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PS XBOX NINTENDO Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO

UNIDADE ÓTICA

TRANSCODIFICAÇÃO

FONTE

VENDA

Atendemos todo Brasil

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana

Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

PlayStation Nintendo X Box e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377

6682-9535

www.awi.com.br/artgame

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito à análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PSone
Dreamcast
GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
(apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKA'S GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PlayStation 2
GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
Assitência Técnica Especializada
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBOX<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

Disk Games "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
Há mais de 3 anos no mercado
Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
Aceitamos cartões de crédito
Garantia em todos os serviços e mercadorias
Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER GAMES
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1508 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
Venda de aparelhos novos e usados
Acessórios em geral
CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328- 6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES

mggames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA

Aparelhos Novos e Seminovos

Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

H-lera

Games e Assistência Técnica

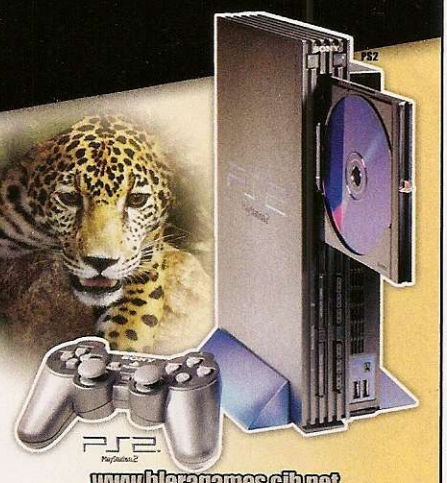
Acessórios, jogos e consertos

V-Thunder

Assistência técnica em games

R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp

(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165



www.hleragames.cjb.net

TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil

PS one GAME BOY ADVANCE SEGA PlayStation 2

Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738

ASA CELL
assistência técnica para celulares
credenciada CLARO
R.Albion ,21-Lapa - SP
3834-5524

Destravamento do PS2 - XBOX e Manutenção

Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox N64 • GC • PC Games

- Venda de Aparelhos
- Acessorios
- Enviamos para todo Brasil

(32) 3215- 5898

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x

PSII

Controle Original

Controle Remoto

Modem

Memory Card Promoção R$ 79,00

GAME CUBE

PS One Promoção 6 x R$ 54,00

GAME BOY SP

X-BOX

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Troca do leitor original PS II 6 vezes R$ 320,00

Troca do leitor original PS One 6 vezes R$ 139,00

Promoção

Promoção

COMPRA O MOD A VISTA OU EM ATÉ 12X SEM JUROS

Orçamentos sem compromisso e na hora. Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos Modchips mais confiáveis do mundo.

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Acessamos Cartões

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Mega 5.0

Thunder Chip

Messiah

DMS 3

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 Fone: (011) 3362-2255 Fone/Fax: (011) 3224-9414

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas em até 6 vezes no mesmo cartão e somente à vista

Tilty's Gamer

- Vendas de consoles de todas as marcas.
- Acessórios e jogos originais.
- Assistência técnica própria especializada.
- Tudo com garantia.
- Facilitamos o pagamento.
- Destravamento de PS-2 e outros consoles.
- Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
- Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.

Onde diversão é coisa séria!

Não temos filial

Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses
Destravamento de PS1 e 2 (na hora)

PLAY 1e2

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

Fantasia WWW GAMES

TUDO COM GARANTIA

PlayStation PS2 Nintendo

DESPACHAMOS Para todo Brasil via :

SEDEX GLOBAL MESSENGER

depósito bancário Itaú

DISK GAMES

(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade

TEL: (11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

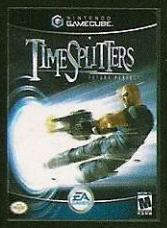
>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<



GAMECUBE

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIL

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

HONDA
The Power of Dreams
HONDA
DM9 E DDB
Não saia de moda.
Saia com a moda.
Nova Honda Biz 125+
+design +estilo e ainda +motivos
para você ter uma.
PILOTE EQUIPADO
E CONSCIENTE
IBAMA
PROMOT
HOMOLOGADO
motos
Honda
terapia
Produzida no Pólo Industrial de Manaus.
Conheça o Consórcio Nacional Honda.
Entrega garantida pela fábrica.
Nova Honda Biz 125 + Rodas de liga leve + Cores e grafismos exclusivos + Painel com mostrador digital + Freio dianteiro a disco.
Test drive nas concessionárias participantes. Ligue 0800 701 3432 ou acesse www.honda.com.br e descubra a concessionária mais próxima.
HONDA
ASAS DA LIBERDADE